Micro NEWS

15 F

PARAIT LE 1er ET LE 15

EUROPEAN TRADE SHOW

SEGA 8 MANETTES

COMPATIBLES UN AMOUR DE PC

SEX MACHINES LA COLLEC'

NUMERO SCANDALEUX

15 AVRIL 1990/ N°33

BELGIQUE : 110 FB - SUISSE : 4,70 FS - CANADA : $ 4,25

M 2843 - 33 - 15,00 F

LA SIMULATION EXTRÊME

HARRICANA

RAID INTERNATIONAL MOTONEIGE

AVEC CE SUPERBE JEU, VIVEZ EN 12 ETAPES DONT UNE DE NUIT L'AVENTURE EXTREME...

PHOTOS ATARI

BEST OF HARRICANA

SUIVEZ EN DIRECT SUR TF1
LES ETAPES DU RAID :
- MINUIT SPORT : Les 22/01 • 29/01 5/02 • 12/02 • 19/02 • 26/02
- FORMULE SPORT : Les 27/01 • 3/02 10/02 • 17/02 • 24/02 • 3/03
- AUTO MOTO : Les 28/01 • 4/02 11/02 • 18/02 • 25/02 • 4/03
- USHUIA : Les 24/02 et 3/03

ET QUOTIDIENNEMENT DU 23/02 AU 10/03 :
- Dans le Journal de 13 h 00
- Et avant "UNE DERNIERE" (23 h 00)

LE JEU DU RAID HARRICANA

DISPONIBLE SUR : AMIGA - AMSTRAD CPC - ATARI ST - IBM PC & Comp.

DE 149 Frs A 249 Frs
SELON ORDINATEUR

GRAND JEU HARRICANA
GAGNEZ :
5 super vélos tout terrain !
10 fantastiques Buggy radio-commandés !
20 sacs de sport LORICIEL !

LORICIEL
81, RUE DE LA PROCESSION
92500 RUEIL - (1) 47 52 18 18

HARRICANA
RAID INTERNATIONAL MOTONEIGE
QUÉBEC - CANADA '90

3615 LORI
des jeux, des infos, des milliers de cadeaux à gagner

fnac

CATALOGUE LORICIEL CONTRE 2 TIMBRES A 2,30 F

SOMMAIRE

NEWS 4
ELVIRA 8
PROF ST/DOC AMIGA 12
ABONDOS 18
MANETTES SEGA 24
TOPS & SOFTS 28
COURRIER 41
TECHNICOS 44
CONSOLES 46
DOSSIER CDI/CD-ROM (suite) 52
LA PAGE DECHIREE 56
CARALI 58
TOP SECRET 60
PETITES ANNONCES 64
MAJOR THOMSON 66
BARGON ATTACK 68
PROFESSEUR CHORON 72
VUILLEMIN 73
SEX MACHINES 74
STEPHANIE 77
LA COLLEC' 78
INSERT COIN 80
DERNIERE MINUTE 82

OUTRAGEOUS !

Parfaitement, ce numéro est scandaleux. Scandaleux mais opulent, voyez la couverture... Et comme un malheur n'arrive jamais seul, l'envers vaut l'endroit : Jean-Pierre Mocky montre et raconte tout dans *Sex Machines*, aidé par le professeur Choron qui ouvre par ailleurs sa rubrique, mise en dessin par Vuillemin qu'est pas chérubin. Eric Satyre en profite pour mettre à la vente une collection pas piquée des hannetons, pendant qu'Empire couronne le tout avec en page 35 un jeu dont je n'ose même pas citer le nom. Carali pourrait rattraper la sauce avec René Flapahoga, il ne le fait pas, vraiment pas...

Que reste-t-il alors dans ce numéro pour les braves gens ? Ben... des tests de jeux, la suite du dossier CDI/CD-ROM, de belles pubs et plein d'autres choses trop polies pour être honnêtes. J'oubliais un dossier sur les manettes Sega... quoiqu'un brin phallique à mon goût. Non, décidément ce numéro est vraiment outrageous. Mais on vous avait prévenus dans le précédent numéro : si vous voulez de la presse-catalogue gentillette au kilo, passez votre chemin, you came to the wrong place ! Par contre si vous désirez vous éclater et rigoler un bon coup - et après tout, n'était-ce pas votre but premier en achetant un ordinateur ou une console ? -, welcome to Micro News, il ne vous reste qu'à tourner la page...

Jean-Michel Berté

NEWS

EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW 90

Cyborg casseur, conquérant fou, bête ombrageuse ou moine zen : choisissez votre panoplie !

Européens, Américains, Japonais : ils sont venus, ils sont tous là - les professionnels de la micro ludique s'étaient donné rendez-vous à Londres du 1er au 3 avril pour le second European Computer Trade Show.

DE L'OR EN RAM

Le futur hit d'US Gold s'appelle **Rotox**, un cyborg que l'on envoie combattre dans l'espace afin de tester ses capacités. Les décors sont en "Rotoscape", c'est-à-dire qu'ils tournent autour du personnage sur 360 degrés. Si vous ne passez pas le challenge, votre robot sera concassé par des presses hydrauliques et envoyé à la casse dans le plus pur style bondesque (la voiture du truand dans *Goldfinger*) - c'est bon comme là-bas, dis !

US Gold présentait également **The Legend of Billy Boulder**, où vous apprendrez qu'il y avait déjà des galeries marchandes, des prisons et des casinos il y a deux millions d'années ! Vous pourrez visiter 22 villes avec chacune 50 lieux différents.

New Worlds Computing, une société américaine, est désormais distribuée par US Gold et présente trois jeux sur Amiga et compatibles PC : **Might and Magic 2**, un jeu de rôle avec 250 monstres, 96 pouvoirs et 250 armes différentes ; **Nuclear War**, un jeu de stratégie satirique où, pris d'une folie hégémonique, vous essaierez de conquérir le monde en combattant Tricky Dick et Ayatollah Kookamamia ; enfin **King's Bounty**, un jeu de stratégie/action/aventure.

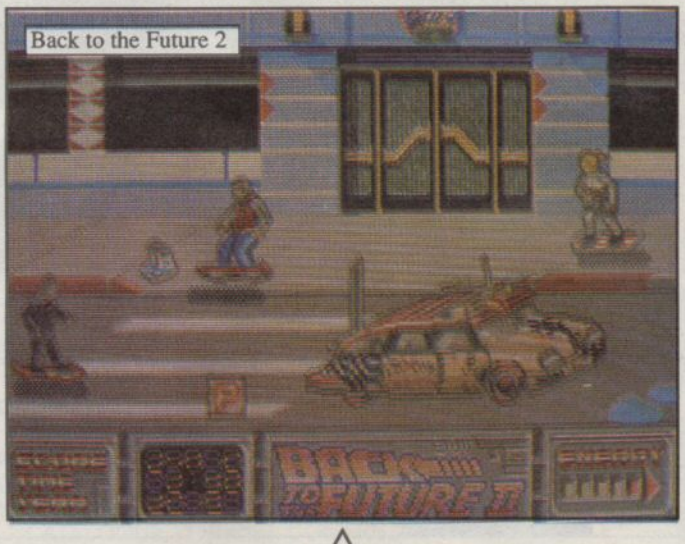
Epyx, que certains avaient enterré un peu prématurément, sort **Snow Strike** sur les 16 bits, C64 et CPC : un jeu de stratégie intégrant des combats d'avions.

Capcom présentait **Dynastie Wars**, un jeu d'arcade au temps des samouraï. Quant au hit **Gauntlet**, il était visible en cartouche 8 bits, adapté pour la console Sega.

DE L'AUTRE COTE DU MIROIR

Mirrorsoft présentait un grand nombre de jeux sous son label ou chez Imageworks, Cinemaware, FTL, PSS ou Spectrum Holobyte : **Back to the Future 2, Theme Park Mystery, Flight of the Intruder, Final Battle** (la suite de *Legend of the Sword*), **TV Sports Baseball, Riders of Rohan, Battle Master, Blade Warrior** (ex *Palladin*), **Interphase, Terrarium, Omnicron Conspiracy, Cadaver, Gravity, Wolfpack, Harpoon, Chaos Strikes Back, Up and Away.**

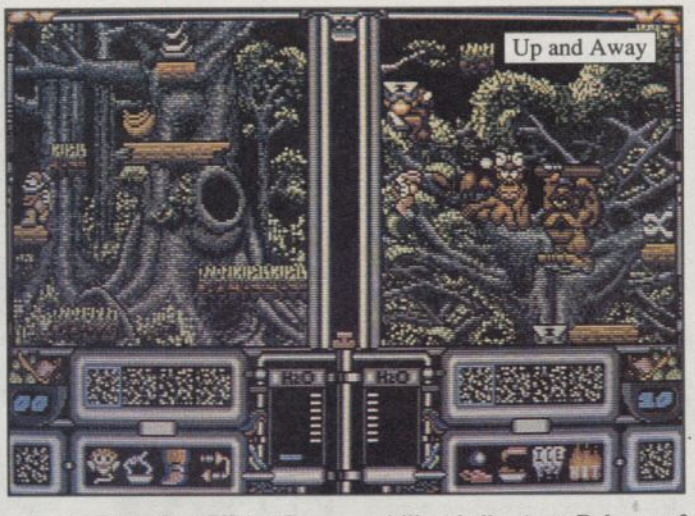
Nous reviendrons plus en détail sur tous ces jeux dans un prochain numéro.



L'OMBRE DE LA BETE

Psygnosis s'apprête à abattre des cartes redoutables avec notamment **Shadow of the Beast 2** (ST, Amiga), qui est extrêmement beau et vous emporte dans un univers magique comme seuls les Anglais savent le créer. Mais le plus fort c'est que les autres jeux dévoilés pour la circonstance sont tout aussi prenants : **Tempus** (ST, Amiga, PC) est un jeu style *Dungeon Master* où vous devrez retrouver votre chemin dans des châteaux, forêts magiques, souterrains, caves de glace ; **Carthage** (également pour les trois formats 16 bits) mélange la stratégie et l'action au temps de l'Empire romain, avec notamment une splendide course de char dans la campagne où la perspective passe automatiquement en vue de dessus lorsqu'on est côte à côte avec un autre char (que l'on peut endommager grâce aux essieux armés de

dents de métal - les références cinématographiques s'imposent de nouveau : James Bond au volant de son Aston-Martin toujours dans *Goldfinger* ou bien *Ben-Hur*) ; **Dr. Mallett** (nom provisoire) ludiciel d'arcade fort sympathique où un jeune garçon avec à ses trousses une meute gélatineuse, tente de sortir d'une étrange demeure poursuivi par l'horrible docteur Mallett ; **The Killing Game Show**, un jeu télévisé des temps futurs où vous dirigez un androïde combattant des machines à tuer dans un immense labyrinthe qui se remplit progressivement d'eau ; **Awesome**, un super *Space Harrier* de l'espace, époustouflant ! Du très grand art pour un des éditeurs les plus créatifs du moment.



MAMAN LES P'TITS BATEAUX...

Cette année, Accolade semble bien décidé à nous mener en bateau avec **Powerboat USA** et **Gunboat**. Le premier est une course d'offshore en 3D très spectaculaire et le second, également en 3D, vous met aux commandes d'un bateau de patrouille à bord duquel vous remontez un fleuve à la recherche du camp de base de la guérilla rebelle. Avec **Balance of the Planet**, vous allez tenter de résoudre les problèmes d'environnement : pluies acides, accidents nucléaires, pollution de l'eau etc. Un soft qui comme *Sim City* ou *Balance of Power* risque d'être passionnant à la longue (ou à Lalonde). Côté verdure, on signale également la sortie prochaine du green de **Jack Nicklaus' Limited Golf and Course Design**, une simulation de golf qui, outre son titre à rallonge, présente la particularité de vous permettre de créer vos propres parcours.

Et pour ceux qui aiment passer leur temps à courir après la baballe, **Hardball 2**, la suite de la fameuse simulation de baseball d'Accolade devrait sortir très prochainement.

THE EDGE FAIT DES BULLES

The Edge, déjà responsable de l'arrivée sur nos micros des deux personnages les plus cools de la BD, *Garfield* et *Snoopy*, vient de racheter les droits d'**Astérix**. Il faut donc s'attendre à voir débouler bientôt un soft qui vous fera revivre les aventures de notre héros moustachu préféré. Un autre héros, tout aussi costaud, mais beaucoup moins tendre devrait se retrouver sur vos moniteurs pas plus tard que dans pas longtemps. Il s'agit du **Punisher**, le justicier ultraviolent de chez Marvel, interprété à l'écran par l'inoubliable Dolph Lundgren (le boxeur russe de *Rocky 4... 6* ou *12*, je ne sais plus).

LE ZEN DANS L'ART LUDIQUE D'INFOGRAMES

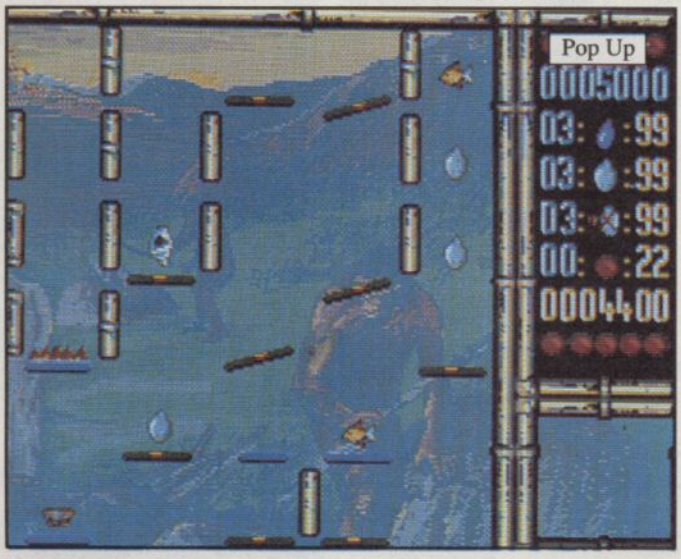
Alors qu'une certaine agitation régnait en permanence dans le salon, près du stand Infogrames deux personnes semblaient dormir, portant des lunettes et des écouteurs

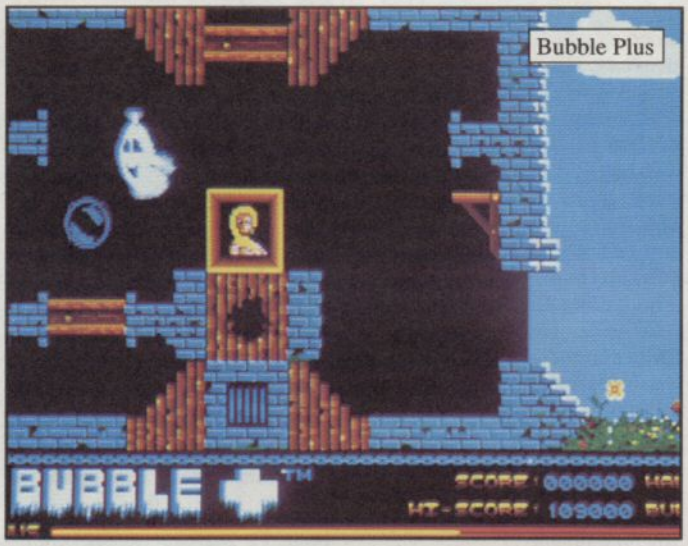
LORICIEL NEWS LORICIEL NEWS
LORICIEL
SALUT LES BRANCHÉS
DÈS MAINTENANT VOTRE SERVEUR
3615
code LORI
des jeux, des infos, des concours et des milliers de cadeaux à gagner
LORICIEL S.A.
81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
EDITION : 47 52 11 33
DISTRIBUTION : 47 52 18 18
LORICIEL LORICIEL LORICIEL

reliés à une étrange mallette. Un peu plus tard, Christelle elle-même - la charmante attachée de presse d'Infogrames - semblait succomber au charme de l'énigmatique mallette au bois dormant... Elle nous expliqua alors qu'il s'agissait du système **Brain Building**, "un appareil du troisième millénaire" produisant des battements sonores et des signaux lumineux qui stimulent et entraînent les rythmes cérébraux du cerveau. Le modèle de base, le *Theta Junior "Dreamer"*, a la taille d'un paquet de cigarettes, coûte 1 200 F et peut être utilisé par deux personnes à la fois. Il fonctionne sur piles et est livré avec les lunettes et les écouteurs, ainsi que six programmes couvrant les principaux besoins des utilisateurs : sommeil, méditation, récupération 1 et 2, relaxation 1 et 2. En fait le *Brain Building* permet d'obtenir un état de conscience similaire à celui que l'on obtient en pratiquant des exercices de méditation.

Des études réalisées à l'université de médecine de Tokyo sur des pratiquants du zazen (posture de méditation zen) ont montré que pendant la méditation le tracé de l'électroencéphalogramme (E.E.G.) suit un rythme *alpha* persistant (de grande amplitude et de fréquences basses), alors que l'état d'éveil normal donne un rythme *bêta* de faible amplitude et de fréquences rapides, et le sommeil un rythme *delta* à ondes lentes. Il s'agit donc d'un état physiologique bien caractéristique, qui s'accompagne d'une relaxation complète du cortex cérébral avec une absence de travail mental, de pensées, d'émotions et de sensations extérieures. Les médecins japonais ont également observé que durant le zazen la circulation du sang s'accroît de 20 à 40%, le besoin en calories décroît, les organes internes et la colonne vertébrale sont fortifiés, les stimuli extérieurs et notamment le stress sont beaucoup mieux maîtrisés.

Ces données quelque peu techniques vous permettront de mieux apprécier la sortie prochaine d'**Alpha Waves**, un logiciel pour ST, Amiga et PC basé sur un concept unique : vous vous trouvez à l'intérieur d'un cube en 3D à la recherche de plates-formes et d'escaliers qui vous permettront de trouver la porte magique. Des êtres polygonaux habitent également cet univers, avec une intelligence et un langage qui leur sont propres. Certaines parties du cube émettent des ondes sonores *alpha* semblables à celles du *Brain Building* : vous devrez chercher à obtenir une certaine harmonie des sons, qui vous plongeront en retour dans une nouvelle dimension de la conscience...



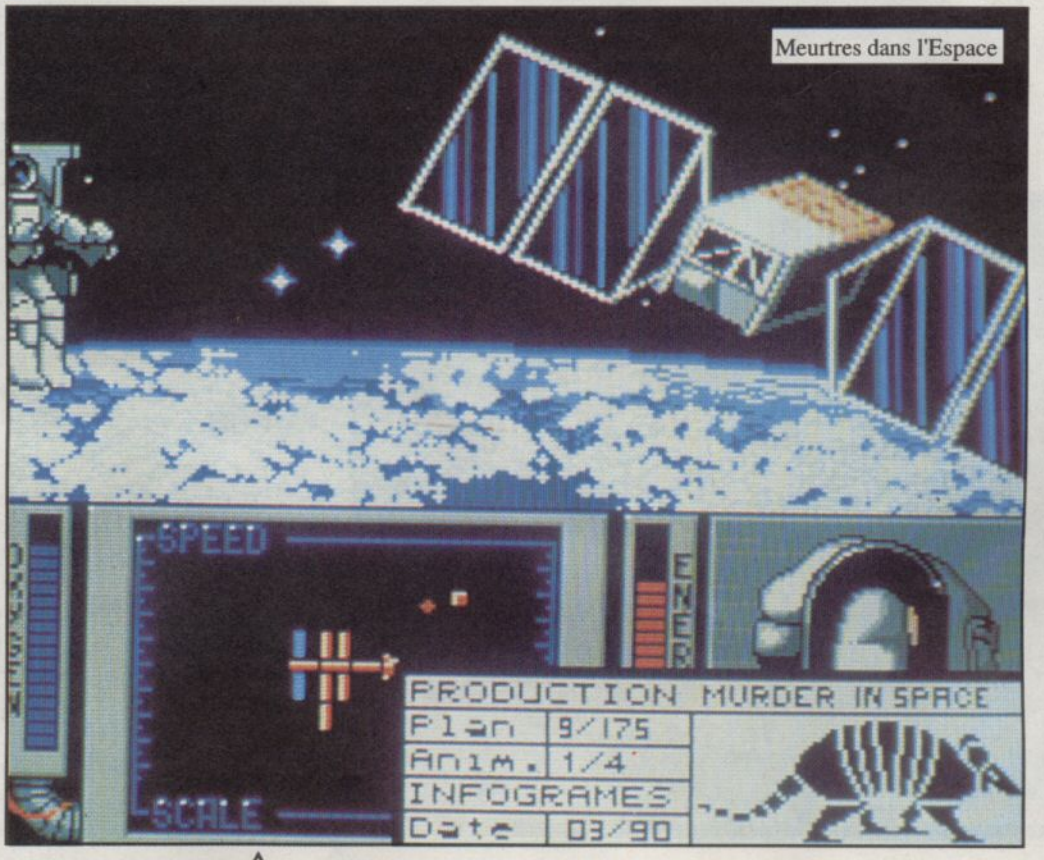


Dans **Pop Up**, vous devrez faire rebondir une petite balle d'une époque à une autre : Préhistoire, Moyen-Age, Futur etc. - un jeu d'arcade plein de surprises avec la possibilité de construire ses propres tableaux.

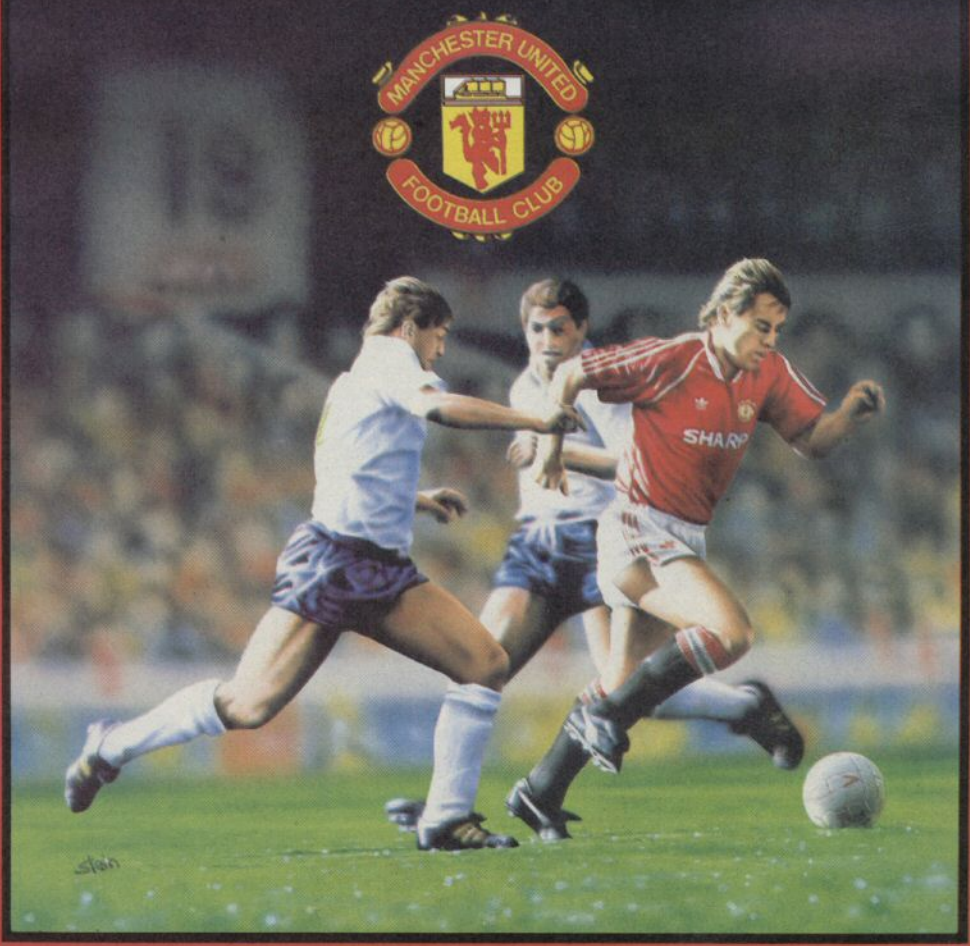
Bubble Plus est un remake amélioré de *Bubble Ghost* : un petit fantôme souffle sur une bulle de savon à l'intérieur d'un château hanté.

Restons sur une autre planète avec **Meurtres dans l'Espace**, une aventure policière en l'an 2005 à bord d'une station orbitale : vous devrez trouver le responsable d'une tentative de meurtre et sauver ainsi les huit membres de l'équipage. Dialogues animés, séquences de simulation, manuel de pilotage, Bertrand Brocard et l'équipe de Hitech Productions n'ont pas lésiné sur les moyens et ont conçu ce soft avec la collaboration de spécialistes de l'Espace.

Avec ces quatre nouveautés, le soleil brille de nouveau sur Infogrames qui possède désormais une solide gamme de logiciels de grande qualité, tous très différents les uns des autres. **J.-M.B./M.L.**



MANCHESTER UNITED



LE JEU OFFICIEL DE FOOTBALL

1.5 MÉGA D'IMAGE DONT 480 K ONT ÉTÉ UTILISÉS POUR CRÉER LE STADE DE MANCHESTER UNITED SUR PLUS DE 15 ÉCRANS DIFFÉRENTS.

CARACTÉRISTIQUES :

1. UN JEU D'ARCADE COMPLET :
   PENALTIES; CORNERS; COUPS-FRANCS; RALENTIS; AFFICHAGE PERMANENT DES SCORES A L'ÉCRAN; ARBITRE; ARBITRES DE TOUCHE.
2. GESTION DU JEU :
   PLEINEMENT ANIMÉE PAR ICÔNE; SÉLECTION D'ÉQUIPE; LISTE DES BLESSÉS; STATUT DES JOUEURS; ENTRAINEMENT DES JOUEURS; ARTICLES DE PRESSE; TIRAGE AU SORT POUR LES MATCHS DE COUPE; TRANSFERT DE JOUEURS (ACHAT-VENTE); CALENDRIER DES MATCHS.

DISPONIBLE SUR : AMIGA ET ATARIST.

BIENTÔT DISPONIBLE SUR : IBM PC, ARCHIMEDES, KONIX MULTISYSTÈME, SPECTRUM (CASSETTE ET DISQUE), CBM 64 (CASSETTE ET DISQUE), AMSTRAD CPC (CASSETTE ET DISQUE), MSX (CASSETTE).

KRISALIS SOFTWARE, TEQUE HOUSE, MASONS YARD, DOWNS ROW, MOORGATE, ROTHERHAM S60 2HD

PHOTOS D'ÉCRAN SUR AMIGA

KRISALIS SOFTWARE LTD.

Distribué par **UBI SOFT**
1, voie Félix Eboué 94021 CRÉTEIL
Tél. 16 (1) 48 98 99 00

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

ELVIRA, MISTRESS OF THE DARK

Elle revient, plus plantureuse que jamais, prête à planter ses crocs dans votre cou. Eric Satyre s'est porté volontaire. Et vous ?

Le logiciel sortira en mai sur ST, Amiga, compatibles PC et C64 : un jeu d'aventure aussi vampirique que satanique et qui devrait faire du bruit - genre slurp-slurp, miam-miam et y'a bon Banasang... Le test complet sera dans le prochain Micro News et si vous complétez le jeu, Elvira a promis de vous serrer très fort sur sa poitrine - n'oubliez donc pas votre masque à oxygène... Mais au fait qui est Elvira ?

PRESSE-LES, ELVIS !

Elle s'appelle Cassandra Peterson, elle est née au Kansas et a été élevée dans le Colorado. A peine sortie du lycée, elle devient danseuse à Las Vegas où Elvis Presley lui aurait conseillé de chanter (quand on sait que le "King" était friand des petits traitements de faveur, on imagine tout à fait le style de la conversation...). Elle part donc pour l'Europe, travaille quelques temps au Lido, puis chante dans un groupe rock italien. Fellini, qui, tout comme Russ Meyer, voue un culte aux poitrines avantageuses, ne pouvait pas ne pas la remarquer et elle fait une apparition dans *Roma*. Elle retourne ensuite aux Etats-Unis où elle apparaît dans divers shows et films jusqu'en 81 où elle devient Elvira, la présentatrice d'une émission de télévision sur les films d'horreur à Los Angeles. En mai 82, les Californiens achètent 2,7 millions de paires de lunettes 3D afin de pouvoir profiter pleinement de ses avantages lors d'un show TV en relief. Elle est ensuite acclamée lors de la remise des prix de la "Count Dracula Society" et le maire de Los Angeles décrète alors que le 9 mars sera le "Elvira Day".

Son fan-club compte aujourd'hui 35 000 membres et son image se décline sous toutes les conjugaisons : disques, posters, T-shirts, BD, calendriers, produits de maquillage, perruques, vêtements, services de porcelaine - seules les paires de seins siliconés ne sont pas encore en vente mais ça ne saurait tarder... Le film *Elvira, Mistress of the Dark* (produit par Queen "B" Productions, sa propre compagnie) a fait sept millions de dollars de recettes en moins de six semaines. N'en jetez plus, le soutien-gorge est plein ! Quand on pense que les éditeurs français en sont encore à se demander si un soft érotique pourrait faire un carton, c'est à se taper la tête contre les murs...

Voici donc Elvira, prochainement sur tous vos écrans !

Eric Satyre

JUMPING JACK SON

Rock'n'roll for ever !!!

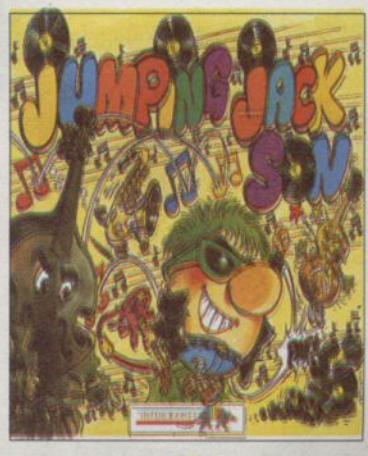
Dans un déluge de couleurs et de musiques, sauvez la Terre de la tristesse et de la mélancolie. Ne laissez pas la musique classique s'emparer de vos âmes et de vos corps ! Violons, contrebasses, trompettes et chefs d'orchestres ont pris le pouvoir. C'est l'horreur ! Alors retrouvez vite le premier disque qui a été enregistré par Elvis Presley et libérez ainsi l'âme du ROCK'N'ROLL.

Rempli de performances techniques, **J**umping **J**ack **S**on affiche résolument plus de 27 couleurs dans l'écran principal de jeu (AMIGA mais aussi ATARI, mais oui !) et jusqu'à 100 couleurs dans certains écrans.

Il contient également plus de 400 KO de musique et de bruitages (AMIGA et ATARI, mais oui, mais oui !).

Et pour la première fois dans un logiciel micro, votre personnage dansera littéralement sous vos commandes, en parfait accord avec la musique rock'n'rollienne qui coulera à flots pendant le jeu. Jamais l'alliance du son et du mouvement n'avait été aussi parfaite. Vous n'en croirez ni vos yeux et encore moins vos oreilles !

SATISFACTION GARANTEED !



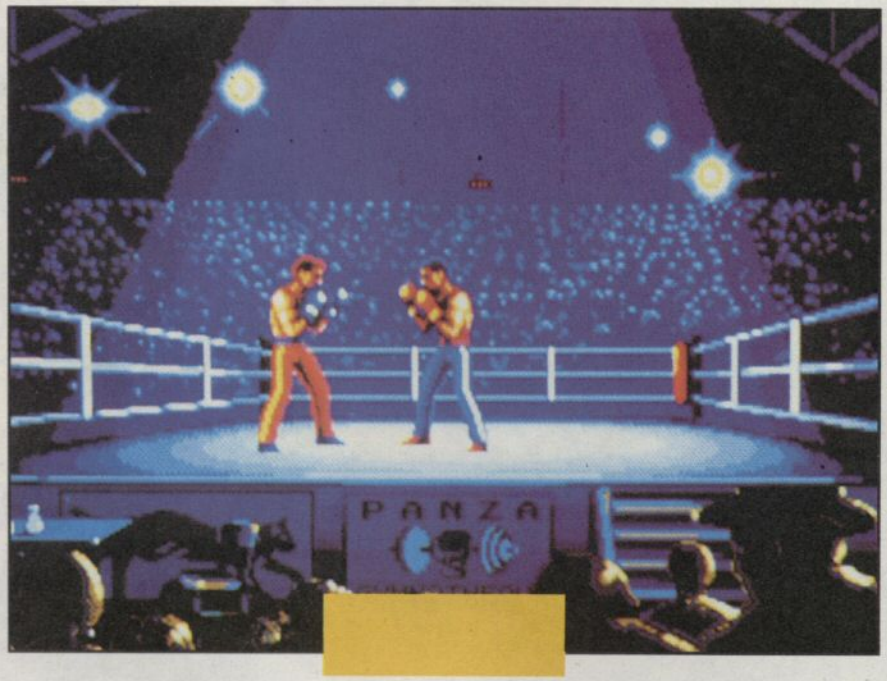
DISPONIBLE SUR ATARI ST, STE, AMIGA.

INFOGRAMES

NEWS

Q.I. A POING

L'oriciel prépare une simulation intelligente de kick-boxing pour ST qui devrait s'appeler **Panza Kick-Boxing**, du nom du champion du monde de cette discipline. Selon une méthode inédite, le costaud a tout d'abord été filmé en train d'effectuer tous les coups envisageables face à un programmeur courageux qui lui servait de partenaire (dur métier !). Puis, tandis qu'on ramassait à l'aspirateur les restes de ce martyr, le tout a été digitalisé et retravaillé pour obtenir des dizaines de sprites. On aboutit de cette façon à l'animation la plus réaliste jamais vue dans un soft de combat. Votre joueur choisira une dizaine de techniques parmi un assortiment en fonction de ses goûts - mais aussi de ses capacités - car les coups les plus puissants ne seront accessibles qu'à partir d'un certain niveau. Selon la rumeur, le programmeur aurait porté plainte pour coups et blessures et, bien que plusieurs témoins l'aient formellement reconnu, le sculptural Panza plaiderait non-coupable. Ça vous épate, oui, mais un Panza nie - aïe, aïe ! Il est vraiment trop mauvais celui-là !

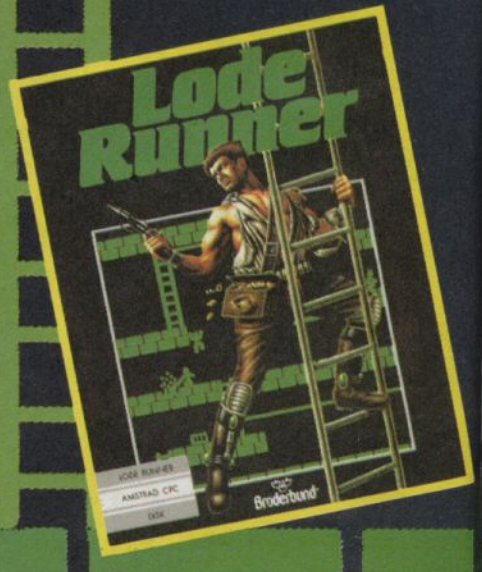


LA FAUCILLE ET LE MARTEAU

Depuis *New York 1997* et *Terminator*, on se doutait bien que le futur de l'espèce humaine n'était pas franchement enthousiasmant. "No future !", proclamait Sid Vicious dans un râle électrique - eh bien y'a gourance mon pote ! Il y a bien un futur et...

En 2245, la population se retrouve privée de tous ses droits et vit dans l'esclavage. Une organisation puissante, Centro-Holographix, contrôle la Terre. Elle dispose de moyens techniques hypersophistiqués grâce auxquels elle peut disposer à sa guise de n'importe quel esprit humain. Après avoir kidnappé les hommes les plus aptes, cette société criminelle les transforme en images holographiques et les envoie commettre des délits. Deux des plus dangereux - Hammerfist et Metalisis - meurent d'envie d'accomplir leur mission. Mais une défaillance perturbe le bon déroulement de leurs actions : les premiers ferments d'une révolution totale s'annoncent à l'horizon... Tel est le point de départ de **Hammerfist** qui s'annonce comme un bon et beau jeu de castagne plein de rebondissements. Vivement demain !

enfin..



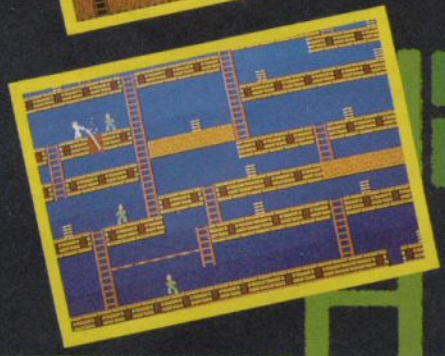
150 TABLEAUX

Lode Runner

l'Authentique

LODE RUNNER Champ

DANS CHAQUE BOITE: LE BADGE DU JEU!!



AMSTRAD CPC
ATARI ST
IBM PC
MACINTOSH

Brøderbund

47 52 00 30

RECONCILIABULE

Les fêtes de Pâques entraîneront-elles la réconciliation des deux vieux garnements ? Je ne miserais pas ma bécane là-dessus...

Doc Amiga : Salut Prof !
Prof ST : Salut Doc !
Doc Amiga : Je vous ai apporté dans mon attaché-case un petit pot de lait, une demi-livre de beurre et quelques softs bien frais.

Prof ST : Merci mon enfant, tire sur le ST et mon disque dur s'ouvrira.

Doc Amiga : Oh, comme il est gros ! Et que vous avez de grandes oreilles...

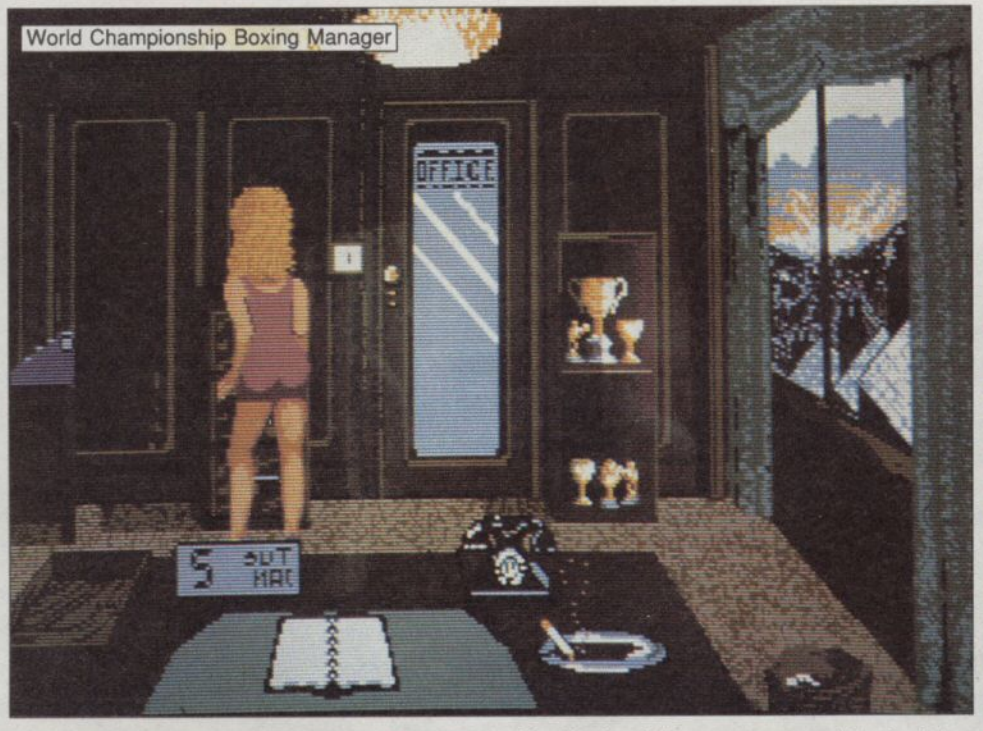
Prof ST : C'est pour mieux t'entendre, mon petit Doc. Approche-toi plus près que je te fasse voir mes dernières nouveautés.

Doc Amiga : Que vous avez de grande dents !

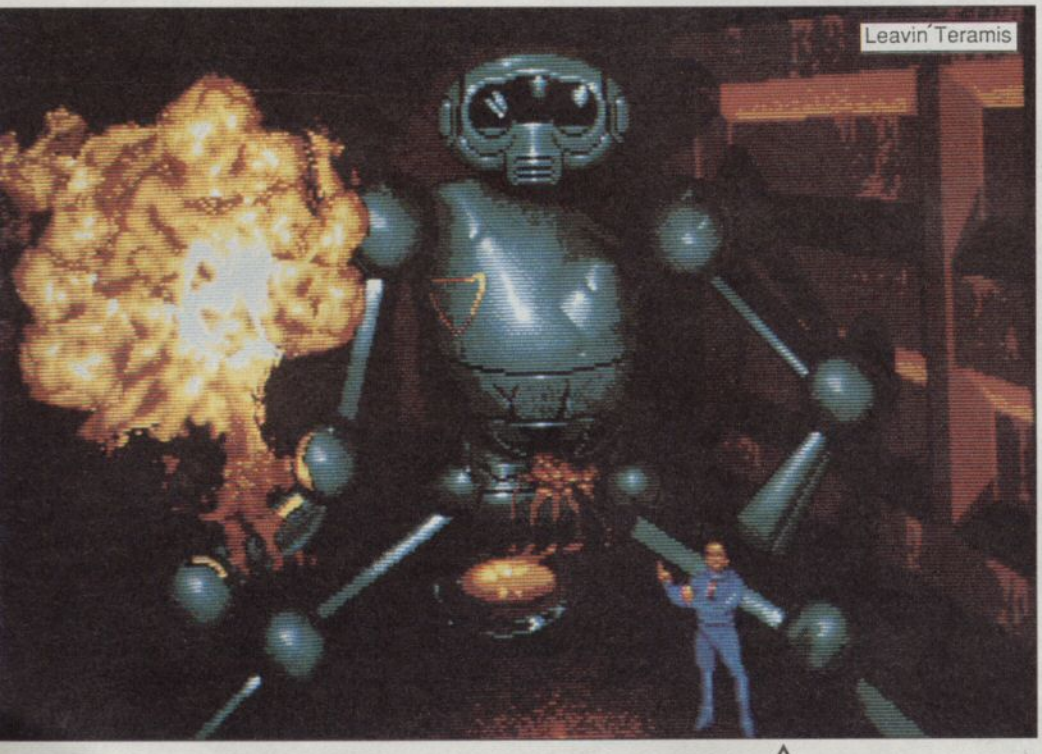
Prof ST : C'est pour mieux te becter, toi et tes semblables. Un jour je serai le maître de la micro !

Doc Amiga : Rêve pas trop eh, gargouille ! Si tu crois que je vais me laisser tondre sans rien dire, tu te fourres le doigt dans l'œil jusqu'au coude. Surtout que je m'entraîne depuis deux semaines sur **Budokan** et c'est pas du sumo - euh, pas du gâteau ! Si vous aimez les arts martiaux, vous ne serez pas déçus par cette superbe adaptation. Les graphismes chatoyants et l'animation hyper-léchée constituent les points forts de ce soft. Bien entendu il se révèle aussi excellent pour l'apprentissage du kendo, du bo, du karaté ou du maniement du nunchaku. L'atmosphère extrême... orientale qui s'en dégage emplit mes narines d'un doux parfum de jasmin enivrant.

Prof ST : Tiens - paf ! Prenez ça sur vos narines justement ! Désormais appelez-moi "MONSIEUR Fernand", c'est mon nom en temps qu'entraîneur d'une poignée de jeunes boxeurs promis au plus brillant avenir. Depuis que j'aimis le nez dans **World Champion**



ship Boxing Manager,mes poulains font des miracles, surtout le petit Ramirez... Ce soft est une simulation de management avec de superbes graphismes qui donnent à l'exercice du noble art une ambiance aussi glauque que celle des petites salles de boxe de quartier à la grande époque. Ruelles sombres, salle de gym miteuse, bureau genre détective privé ricain avec secrétaire pulpeuse, tout y est ! Vous prenez en main la destinée de quelques jeunes garçons bien costauds, vous leur faites signer un contrat, vous téléphonez aux autres managers, vous organisez des combats, vous massez vos boxeurs, vous les entraînez etc. Pedro, Luis, Dédé ! Occupez-vous de lui !



Doc Amiga : Arghh! Prends ça et encore ça! Plein ta tête, ah ce que j'aimerais être à la place de la raquette et t'envoyer valdinguer sous d'autres cieux.... Vlan ! **Krypton Egg** est un casse-briques bien réalisé, on aime ou on n'aime pas, enfin côté réalisation ça assure. Alors, démolisseurs - à vos joysticks !

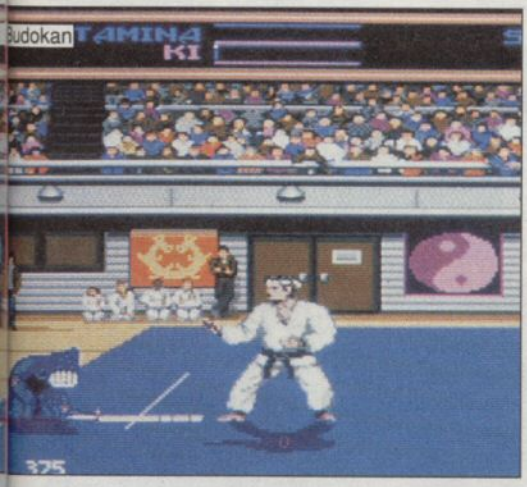
Prof ST : C'est bon les gars, laissez-le ! J'ai deux ou trois questions à lui poser. **Ghosts'n Goblins**, ça vous dit quelque chose, brute avinée ?

Doc Amiga : Encore un truc japonais !

Putain de softs étrangers ! Ras-le-bol de riz de ces envahisseurs, saké-les !

Prof ST : Je suis comme vous, d'ordinaire j'apprécie très peu ce genre de nipponeries. Mais il faut bien reconnaître que ce jeu-là a marqué son époque. Souvenez-vous, c'était il y a quelques années... les débuts à l'écran du chevalier en slip qui combattait déjà des zombis, des squelettes et des plantes carnivores. La suite - *Ghouls'n Ghosts* - est sortie tout récemment - mais jamais le premier épisode n'avait pointé le bout de son nez sur notre bon vieux ST. C'est désormais chose faite grâce aux bons soins d'Elite, qui n'hésite pas à ressortir ce jeu (qui date quand même de 1988).

Doc Amiga : Tiens, si les semelles de tes godasses sont aussi épaisses que ton larfeuille, enfile-toi donc une bonne rasade de **Battle Ships**, puis reprends un coup de **Beyond the Ice Palace** et termine par **Ikari Warriors**. Ça devrait te remettre d'aplomb vu



que le prix de ces softs ne dépasse pas les 100 F. Rien que ça c'est une performance. Hallucinant, non ?

Prof ST : Pas tant que ça... Chez moi, c'est moins de 300 F les quatre jeux avec la compilation de Tomahawk : **Adventures**. Pour ce prix-là, vous avez droit à *Emmanuelle* suivi d'*African Raiders* (ça se comprend !), puis à

Freedom (rien à voir avec les tampons hygiéniques, il s'agit d'un jeu d'aventure-arcade ayant pour thème l'abolition de l'esclavage) et pour finir, *20 000 Lieues sous les Mers*, un soft tentaculaire.

Doc Amiga : Et moi je te tentacule, espèce de grossier personnage ! T'es resté trop longtemps dans le désert, toi... Les gens de Cinemaware également et qu'est-ce que ça donne ? Une suite et c'est, oui vous avez deviné, **It Came from the Desert 2 :** le retour de la vengeance des fourmis géantes. A part ça, pas grand-chose de nouveau ! Il faut vraiment chercher dans les coins pour se convaincre que c'est la suite. In fine, les mateurs apprécieront.

Prof ST : Moi aussi, j'aime bien combattre des monstres... Vous, ma belle-mère, mon inspecteur des impôts, mais aussi les extra-terrestres de **Leavin' Teramis.** C'est un shoot'em up en vue de dessus bourré d'humour (une grande première dans le genre) dans lequel vous vous introduisez à bord d'un vaisseau spatial rempli d'aliens gluants. La présentation reprend le premier gag de *La folle histoire de l'espace* de Mel Brooks avec un imposant vaisseau qui traverse l'écran pendant au moins dix minutes. Une introduction vraiment tordante avec des bouteilles de bière qui flottent dans l'espace, des graffiti "No Future" sur les parois du vaisseau et des panneaux indiquant les toilettes pour hommes, femmes, ou aliens....

Doc Amiga : Y'a pas un petit coin pour les destructeurs de vermine ? Because le type qui se défonce dans **New York Warriors** n'a même pas le temps de satisfaire ses envies naturelles, tellement son boulot lui prend la tête. Je recommande à tous les Amigafans ce soft dément, c'est un casse-types et éclate-tronches de premier ordre, un petit bijou. Même les possesseurs de consoles vont en rester bouche bée. Une réalisation impec, une quantité invraisemblable de sprites à l'écran et de superbruitages, génial ! Après ça je te plains Prof, tu peux toujours t'aligner...

Prof ST : En tout cas si quelqu'un peut encore supporter la comparaison avec les consoles, c'est bien moi ! Vu son prix, ta bécane fera bientôt partie du cercle des brouettes disparues !

Doc Amiga : Carpe diem ! Et Amiga for ever...

Prof ST : De l'air !

MEGADRIVE
16 BITS

CONSOLE DE JEUX + MANETTE + UN JEU

SEGA
2490F

Compatible GENESIS U.S.A. et future MEGADRIVE. Marché français PERITEL 60 HRZ. Tous moniteurs et T.V.

TOUT ATARI EN STOCK
Y COMPRIS LA CONSOLE PORTABLE LYNX

Et aussi :
NEC
AMSTRAD
NINTENDO

BASE 4
La micro facile

PAU
11, rue Samonzet 64000
59.83.78.78

ANGLET
43, av. J.L. Laporte 64600
59.52.47.51

Centre commercial BAB 2
59.52.14.08

TARBES
57, bd Lacaussade 65000
62.51.36.13

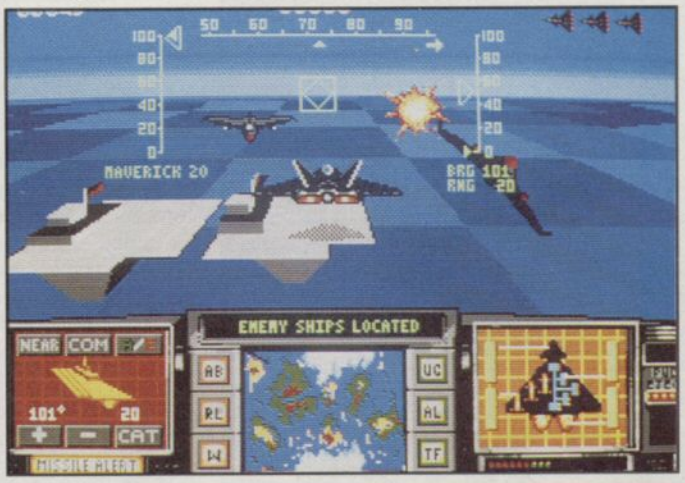
RC SIRET B 16700012

CADOR DE QUARTIER

Eh les kids, ça vous dirait de devenir le caïd du coin, le héros de ces demoiselles, le mec le plus cool de tout le pâté de maisons ? **Skidz** va vous en donner l'occasion. Il s'agit en effet de devenir un as de BMX ou de skateboard. A travers 7 quartiers de la ville, correspondant chacun à un parcours différent, vous allez devoir montrer vos talents de casse-cou avant de devenir le champion le plus respecté de la municipalité. Mais avant d'en arriver là, il vous faudra pas mal d'entraînement. Par bonheur, il y a toujours moyen de s'équiper chez le marchand du coin - dont le magasin regorge des gadgets les plus divers... Sortie pour bientôt sur ST et Amiga.

ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2

Ouais ça va gazer ! Voilà une simulation de vol qui va décoiffer les aviateurs de Paimpol à Vladivostok. **Advanced Tactical Fighter 2** (tiens, il y a eu un premier épisode ?) est un jeu qui allie à la fois le fun de l'arcade et le côté stratégique d'un vrai combat aérien. La simplicité des commandes lui confère un attrait immédiat. Vous êtes tout de suite dans le bain, ciel mon ennemi ! Bien réalisé, avec la possibilité de choper les jets adverses, les tanks, les navires et les sous-marins - huit scénarios au menu -, voilà un soft (sortie en mai) qui va bouleverser l'équilibre des forces ludiques mondiales...



BZZZZZZZZZZZZ !

Si vous avez déjà rêvé de voler de fleur en fleur, **Venus** , le dernier shoot'em up de Gremlin va presque exaucer votre souhait en vous plaçant, non pas dans la peau d'un joulijouli papillon, mais dans celle d'une bonne grosse mouche métallique (on fait ce qu'on peut). Vous apprendrez à faire des bonds de sauterelle pour éviter les tirs laser et à coller au plafond sans superglu pour tomber sur le dos de vos agresseurs. De plus, devinez avec quoi se nourrit cette mouche à m... - à miel ? Avec le contenu de bidons de gazole que vous ramasserez sur les cadavres de vos ennemis. Habile croisement entre jeu de plate-forme et shoot'em up, *Venus* propose des graphismes pleins de superbes dégradés (présentés par un scrolling multidirectionnel qui glisse sur l'écran comme un pet de mouche sur une toile cirée). Le niveau de difficulté semble assez élevé mais je vous connais - ce ne sont pas trois insectes en ferraille qui vont vous arrêter ! Allez hop : on fonce dans le tas !

KICK OFF 2

DISPONIBLE DANS LES FNAC fnac ET DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

Disponible en mai
Sur Amiga-ST
IBM PC - CBM 64
Amstrad

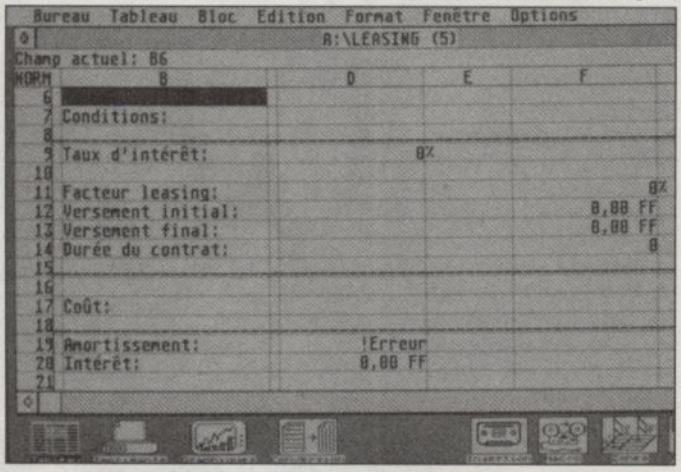
ANCO

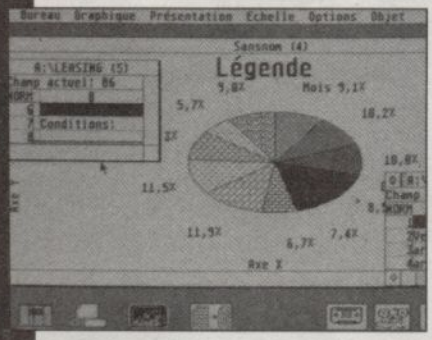
Distribué par UBI SOFT
1, voie Félix-Eboué
94000 CRÉTEIL
Tél. 16.1.48.98.99.00

ANCO SOFTWARE LTD., UNIT 10, BURNHAM TRADING ESTATE ROAD,
DARTFORD, KENT. Telephone No.: 0322 92513/92518. FAX No.: 0322 93422.

CINQ COLONNES A LA LIGNE

Un petit test sérieux - ça vous tente ? Remarquez, c'est comme à la téloche : si vous n'êtes pas content, allez vous faire zapper le baigneur ailleurs. Restons entre hommes, et entamons l'ascension de cet Everest... because, c'est du costaud, du hard pour les méninges, pas de la daube ! Les volontaires, un pas en avant... Là, le petit gros à lunettes et à la tronche aussi fournie en boutons qu'une calculette, au turbin ! Bon, en cas de problème, je suis en face chez Dédé. Salut... Vlan ! (Bruit de porte).





- Ben ! Ça alors, si j'avais su, je serais pas venu, dit le jeune pigeon. Mais feignant d'ignorer la supercherie, il entreprit de suppléer le maître.

- Commençons par le commencement : **Becker Calc** nécessite un méga de mémoire et pour l'employer au maximum de ses capacités, mieux vaut posséder un deuxième lecteur de disquettes ou un disque dur. Malgré les indications portées sur la boîte, un écran monochrome est plus que conseillé car en couleur et en moyenne définition, les indications manquent de lisibilité. En revanche, si vous aimez le confort, n'hésitez pas. A part cet inconvénient (et grâce à l'environnement GEM), la prise en main se fait avec une facilité presque enfantine. De plus les concepteurs n'ont pas voulu protéger ce programme, afin de ne pas léser les utilisateurs - alors là, bravo !

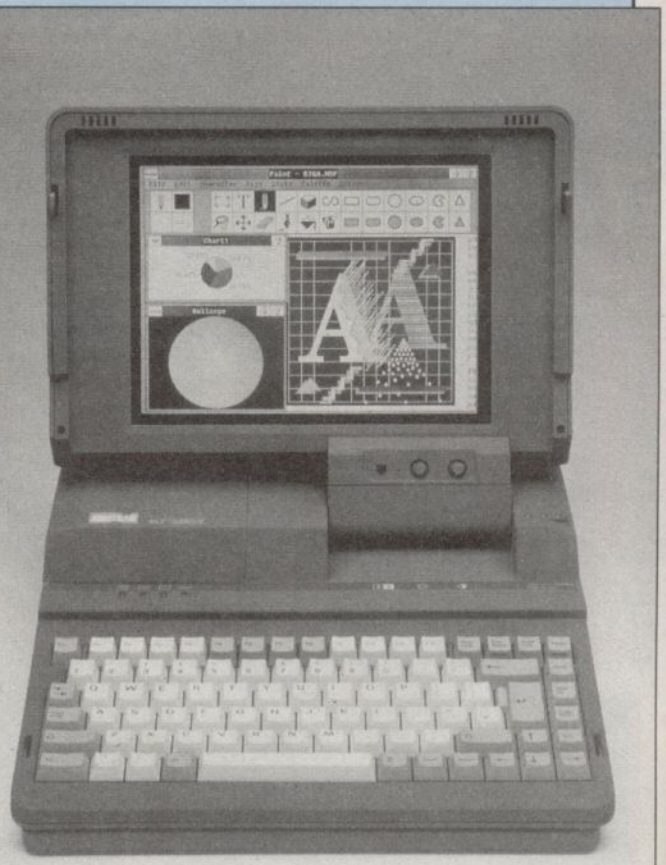
Une fois votre configuration clairement définie, on vous demande de rentrer état civil et adresse afin de certifier votre version. A partir de ce moment, vous pouvez travailler. Cliquez deux fois sur l'icône BCALC.PRG. et vous vous retrouvez sur l'écran de travail : les choses sérieuses commencent... Heureusement que le manuel de 420 pages brille par sa clarté et permet de se tirer des situations les plus périlleuses... Ce tableur graphique conviendra aux gestionnaires car ils pourront procéder à de multiples calculs, sortir des bilans etc. La grande souplesse d'utilisation et la possibilité d'une présentation graphique (bâtons, camemberts, manhattan, lignes) constituent les points forts de cet utilitaire.

Un autre bon point : on peut, grâce à *Becker Calc*, importer directement des fichiers Multiplan ou Lotus. Plus de 100 fonctions mathématiques, financières, logiques et des macrocommandes permettant d'automatiser la plupart des tâches courantes ! Quoi d'autre ? Des feuilles de calcul de 16 000 colonnes par 8 000 lignes (240 caractères par ligne, 99 par colonne) et toutes les fonctions habituelles de ce type de machine. Classique et efficace, le *Becker Calc* vous fera aborder sans appréhension le monde des tableurs et vous empêchera de trop pagayer dans la semoule. Voilà c'est tout, salut les gars, moi je me casse... (Deuxième bruit de porte).

LES NOUVEAUX PORTABLES AMSTRAD

Présentés à Hanovre lors du CeBIT le 21 mars dernier, les deux derniers nés d'Amstrad ont plus d'un tour dans leur mallette... L'**ALT 286** et l'**ALT 386SX** disposent chacun d'une RAM de 1 Mo, extensible à 2 ou 4 Mo par simple adjonction de barrettes SIMMs. Ils sont équipés respectivement d'un disque dur de 20 et 40 Mo aux temps d'accès de 28 et 25 ms. Comme leur nom l'indique, l'*ALT 286* et l'*ALT 386SX* sont basés sur des microprocesseurs rapides à 16 MHz - une vitesse très raisonnable. Le lecteur de disquettes 3"1/2 intégré permet un formatage à 1, 44 Mo, mais peut tout aussi bien lire ou écrire au format 720 Ko. Jusque-là, rien de bien extraordinaire. En revanche, une heureuse surprise provient de l'écran LCD rétro-éclairé, qui permet un affichage en VGA (640 x 480) - tout en étant compatible avec les principaux standards : EGA, CGA, MDA, Hercules HGC - et convertit automatiquement les 256 couleurs en 32 niveaux de gris. Le résultat est surprenant, d'autant que l'image, malgré le passage de la couleur au monochrome, garde toute sa cohérence. Le clavier, compatible AT, se compose de 85 touches dont 12 touches de fonction. Son poids est de 6 kg - bloc batterie non compris -, ce qui le met sur un pied d'égalité avec ses principaux concurrents.

S'ils ne tranchent pas particulièrement sur les autres portables par leurs caractéristiques techniques, les *ALT 286* et *386SX* prendront assurément une place prépondérante quant au rapport qualité/prix, puisqu'ils seront commercialisés respectivement à 16 770 FHT et 20 900 FHT. Sortie prévue pour juin 90.



EAGLE'S RIDER

La Légende du Futur

Nouveau !
TAPEZ
36.15
MICROÏDS

36.15
MICROÏDS
les news, les jeux,
les concours,
le téléchargement

7014 : Les Cyborgs ont étendu leur domination sur toute la galaxie. Seul, le capitaine Jordan échappé de leurs geôles peut encore sauver les Forces Humaines Unifiées du désastre.
Aux commandes de votre Eagle, vous affronterez les vaisseaux de guerre Cyborgs dans des combats sans merci, vous rencontrerez les créatures des galaxies les plus lointaines, elles vous aideront dans la quête qui vous mènera aux confins de l'univers, là d'où aucun être vivant n'est jamais revenu.
Avec Eagle's Rider, découvrez un univers d'aventures et d'action 3D, et gravez votre nom dans la Légende du Futur !

MICROÏDS
Service Informations
12 Place de l'Eglise
94400 Vitry-sur-Seine
Tél. : 16 (1) 46.81.80.00

AMSTRAD.CPC – ATARI ST.STE – AMIGA – COMPATIBLES IBM PC – CGA – EGA – VGA – HERCULES

UN AMOUR DE PC

On l'aime bien, le PC : Abondos aura désormais une place privilégiée dans Micro News. Il tentera de distiller avec clarté un maximum d'informations sur cet univers en constante évolution.

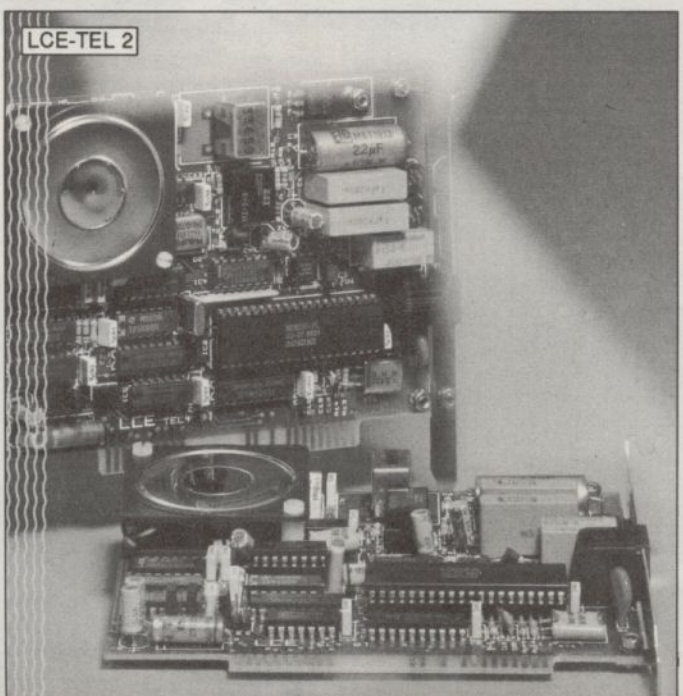
Comme annoncé dans notre dernier numéro, voici la "hot-list" de Softsel, version hardware. Commençons par les imprimantes avec la **KX-P1124** de Panasonic (distribuée en France par Innelec au prix de 5 183 F TTC) ; les moniteurs avec le **Multisync 2A** de Nec Technologies ; les lecteurs de disquettes avec le **BridgeFile 5"1/4** ; et enfin les accessoires avec l'éternelle **Microsoft Mouse**. Nous avons volontairement passé sous silence tout ce qui concernait la télématique (les modems par exemple) pour des raisons d'in-

La KX-P1124

compatibilité entre les réseaux téléphoniques. Néanmoins, afin que vous ne soyez pas lésés, voici trois modèles de modems made in La Commande Electronique.

TEL MINI, TEL MODEM

Le **LCE-TEL 2**, tout d'abord, est un simple émulateur Minitel 1200 bauds permettant le transfert de fichiers. Son prix : 990 F HT. Plus sophistiqué, le **LCE-123** qui offre, outre l'émulation Minitel, l'accès Transpac en 1200 bauds full duplex, cette fois au prix de 1 990 F HT. Toujours plus loin, toujours plus vite, le **LCE-124**. Il constitue une réelle évolution par rapport au précédent du point de vue de la vitesse puisqu'il émet en 2400 bauds full duplex (2 990 F HT). Les trois appareils précités fonctionnent avec le logiciel **LCE-COM 3** - reconnu comme le plus performant des logiciels français de télécommunication. En effet, non content de reproduire fidèlement l'affichage du minitel, *LCE-COM 3* l'améliore pour lui donner une résolution graphique de haute qualité. L'accès à des serveurs sous Transpac peut se faire en 1 200 ou 2 400 bauds, suivant le type de modem utilisé. Le tout pour 400 F HT.


LCE-TEL 2

LE TOP DES TOPS

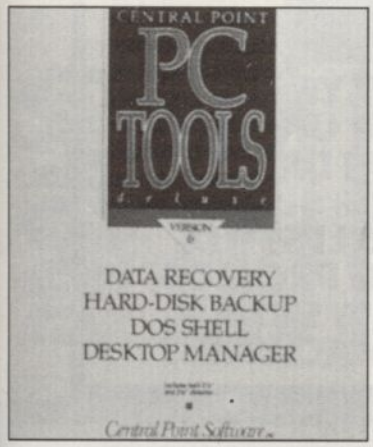
Puisque nous en sommes à La Commande Electronique, continuons sur notre lancée avec la gamme **Tops**. Nombre d'entre vous ont dû un jour ou l'autre entendre parler de ce logiciel miracle ainsi que de ses dérivés, sans pour autant en connaître les tenants et les aboutissants. Un petit paragraphe consacré à l'explication du phénomène *Tops* serait donc le bienvenu... En trois mots comme en un, *Tops* constitue un réseau local économique et simple d'emploi pour PC ou Mac. Il permet donc la liaison entre plusieurs ordinateurs du même type (réseau PC ou réseau Mac), voire mixés - réseau PC et Mac. Le nombre de postes connectés sur un réseau Ethernet ou AppleTalk atteint 254. Le logiciel de base (**Tops Dos 3.0**) existe aux formats 3"1/2 et 5"1/4 au prix de 2 150 F HT. Il intègre **Tops NetPrint** (qui assure la gestion des imprimantes et la traduction PostScript) et **Tops Inbox 3.0** - messagerie électronique qui supporte jusqu'à 20 postes et autorise le transfert de fichiers entre PC et Mac. Côté *hard*, la panoplie Tops se compose de **Tops Flashcard**, indispensable pour connecter un PC au réseau AppleTalk avec une vitesse de transfert de 770 Ko/seconde (prix : 1 850 F HT) ainsi que de **Tops TeleConnector** qui assure le lien entre les différents postes de travail et permet de constituer le câblage du réseau *Tops* (prix : 250 F HT). Si avec tout ça vous ne parvenez pas à communiquer, nous ne pouvons plus rien pour vous... Pour de plus amples renseignements, La Commande Electronique : 32.64.63.62.

LE SHELL A BON DOS

Shell, *Dos*, deux termes obscurs dont les implications nous sont passablement étrangères. Pour pallier cette méconnaissance chronique, il existe un logiciel unique en son genre, que nous devons au génial Peter Norton - le **Norton Commander 3.0**. Il s'agit d'un véritable tableau de bord micro qui vous fera utiliser de façon simple toutes les fonctionnalités du *Shell* et du *Dos*. Deux nouvelles fonctions figurent au menu de cette nouvelle version: **Link**, qui offre la possibilité de transférer des fichiers d'un micro-ordinateur à l'autre, à travers un simple câble série, sans se soucier des formats de disquettes ; et **Visualisation de Fichiers**, qui permet de voir directement un fichier base de données, tableur ou traitement de texte dans sa propre présentation, sans être obligé de charger le logiciel associé. Edité par Frame Informatique, Norton Commander 3.0 est commercialisé au prix de 990 F HT. Le câble Link - indispensable pour bénéficier des avantages de la fonction Link - est disponible pour la somme de 250 F HT. Pour plus de renseignements, Frame : 47.72.77.77.

S.O.S. FICHIERS

Une référence en matière de récupération et de restauration de fichiers : **PC Tools DeLuxe Version 6** de Central Point Software. Avec une telle panoplie d'outils destinés à la gestion des disques, qu'ils soient durs ou souples, l'irréparable ne peut plus vous arriver. Parmi les principales nouvelles fonctions de cette version figurent : la récupération rapide et automatique des fichiers et des



répertoires perdus par *DiskFix* ; la récupération des données à la suite d'un formatage accidentel du disque par *Mirror/Rebuild* ; la localisation des fichiers par nom ou contenu, puis exécution de l'application associée etc. Pour plus de renseignements, Softpublishing : 47.68.87.87.

LA MICRO NE CASSE RIEN !

La campagne d'affichage qui accompagnait la sortie de notre numéro du 15 mars dernier (dont l'argumentaire faisait allusion à une sombre histoire de nouilles cassées) n'a pas dû vous échapper... Broderbund, plus sage et surtout plus soft - normal ! - préfère s'en tenir à une partie plus noble (?) de l'anatomie, à savoir la tête... Eh oui ! Avec Broderbund, la micro n'est plus un casse-tête, et pour le prouver, l'éditeur propose trois de ses logiciels vedettes : **Fantavision, Memory Mate et Print Shop**. Commençons par le plus connu des trois, *Fantavision*, qui sévit depuis des temps immémoriaux sur Amiga. Transformez vos coups de crayons hésitants en une véritable performance graphique - mieux, en une fresque vivante... En effet, non content d'être un somptueux utilitaire de dessin, *Fantavision* permet l'animation, le tout pour 399 F TTC. Vous désirez gérer des données à votre convenance, sans devoir suivre une formation fastidieuse ? Rien de plus simple avec *Memory Mate*, l'utilitaire qui mémorise pour vous. Son prix : 499 F TTC. Sympas, les lettres personnalisées, les documents agrémentés de "zoulis" dessins, les cartes de vœux originales réalisées de vos propres mains ! Figurez-vous que tout cela est désormais possible à chacun d'entre nous grâce à *Print Shop* et à sa bibliothèque graphique étendue. Son prix : 399 F TTC. Pour plus de renseignements concernant ces produits, Broderbund : 47.52.00.30.

BONNE IMPRESSION

Nous avons vu plus haut que Panasonic tenait une place de leader sur le marché des imprimantes. Cependant, la *KX-P1124* n'étant pas à la portée de toutes les bourses, nous vous proposons deux autres modèles aux prix plus modestes. Tout d'abord, la **KX-P1081**. Imprimante neuf aiguilles en 80 colonnes - elle imprime à la vitesse de 144 cps en qualité listing et 28 cps en qualité quasi-courrier. Elle peut être munie en option d'une interface série **KX-P11D** dont le prix est d'environ 1 000 F TTC. Le prix public de la *KX-P1081* est de 2 823 F. Plus perfectionnée, disposant de 11 fonctions accessibles en façade - polices, espacement, longueur du papier sens d'impression, mode silencieux etc -, la **KX-P1180** est une imprimante 9 aiguilles en 110 colonnes. Sa vitesse d'impression est de 192 cps en qualité listing et de 38 cps en qualité quasi-courrier. Les options dont elle peut être dotée sont au nombre de trois : interface série **KX-P19** (environ 1 000 FTTC) ; mémoire tampon de 32 Ko **KX-P43** (environ 1 150 F TTC) et bac feuille à feuille **KX-P37** (environ 1 300 F TTC). La *KX-P1180* est commercialisée au prix de 3 427 F TTC. Pour tous renseignements, contacter la société Innelec, distributeur pour la France de ces produits au 48.91.00.44.

Nous voici parvenus au terme de cette première revue de détail consacrée au PC. Si vous souhaitez participer à cette rubrique, faites nous part de vos bidouilles, qu'elles soient électroniques ou sous forme de listings, en les envoyant à **Micro News (Abondos), 67, avenue du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre**. Ainsi, nous ferons profiter tous les PCmaniaques de votre expérience.

Abondos

La KX-P1081

LE GRAND LIVRE DE TURBO PASCAL

Micro Application
670 pages, 345 F
(avec disquette)

Tout y est ! Dans ce manuel gros comme un dico, les versions 5.0 et 5.5 du langage Turbo Pascal (sur PC) se retrouvent disséquées, analysées et digérées pour vous. Faut vous dire, monsieur, que chez ces gens-là, on ne laisse rien au hasard. Une disquette est même livrée avec le livre afin de vous rendre la vie plus facile. Au vu de la tonne de choses à assimiler, ce n'est pas du luxe. Vous connaissez l'encapsulation ? *Pointeurs* et *Héritage* (non, ce n'est pas une série américaine)? Et la programmation orientée objets ? Pas vraiment... Alors plongez-vous dans cet ouvrage de référence et découvrez ce nouveau langage qui constitue pour beaucoup le summum en matière de programmation.

TRANSFERT ET CONVERSION DE DONNEES SUR PC

Micro Application
335 pages
295 F (avec disquette)

Transfert, frontière de l'infini... Les adeptes du PC ont certainement eu, une fois dans leur vie, un délicat problème de transfert à résoudre. La manœuvre à effectuer n'étant pas évidente, cet ouvrage vise à faciliter la vie des utilisateurs. Les principales applications du marché sont étudiées, notamment dBase 4, Excel 2.1, Word 4.0, Lotus 1-2-3, PageMaker etc. Quel bonheur, après la lecture de ces pages, de pouvoir en toute tranquillité exporter un bilan vers un logiciel de mise en page ou de réaliser un graphique commercial à partir d'un fichier clients. Un guide indispensable pour tous les explorateurs de fichiers et les adeptes de la conversion tous formats. ■

3615
MICRONEWS
DES TOP SECRET INEDITS

LA MICRO PAS CHERE A DOMICILE

BY MAIL

8 rue Robert-Planquette 75018 PARIS
42 64 32 07

CARTE CLUB

JE PAYE 150 F POUR UN AN ET J'AI DROIT A 10% SUR TOUS LES PRIX (SAUF PROMOS) ET 5% SUR LES MACHINES.

MANETTES

KONIX NAVIGATOR 139
MANETTE INFRAROUGE 299
MANETTE US GOLD 119
MICRO BLASTER 99
MICRO BLASTER TRANSPARENT 99
PROLONG. JOYSTICKS (ST OU AMIGA) 49
QUICKGUN TURBO 6 99
QUICKJOY "JET FIGHTER" .. 169
QUICKJOY 2 79
QUICKJOY 2 JUNIOR 49
QUICKJOY 3 99
QUICKJOY 5 169
QUICKJOY STICK 59
SPEEDKING KONIX 99
SPEEDKING KONIX AUTOFIRE 129
VOLANT CHALLENGER 299

SOURIS ST 199
SOURIS AMIGA 199

SEGA 16 BITS 1990 F

JEUX

349 F
ALEX KIDD

399 F
ALTERED BEAST

449 F
BASEBALL
SOKO BAN
SPACE HARRIER 2

499 F
AFTERBURNER
CURSE
FORGOTTEN WORLDS
GOLDEN AXE
GOLF
GHOULS 'N' GHOSTS
HERZOG 2
KUJAKUOH 2
LAST BATTLE
NEW ZEALAND STORY
OSMATUJIN (STYLE WONDER-BOY)
RAMBO 3
SUPER HANG-ON
SUPER SHINOBI
SUPER THUNDERBLADE
TATSUJIN
THUNDERFORCE 2
WORLD CUP SOCCER
ZOOM

CONSOLE LYNX N.C.

JEUX

449 F
BLUE LIGHTNING
CALIFORNIA GAMES
CHIP'S CHALLENGE
ELECTROCOP
GATES OF ZENDOCON

AMIGA

JEUX

20 000 LIEUES S/LES MERS . 179
4 STARS COMPILATION 199
4X4 OFF ROAD RACE 199
ACTION SERVICE 199
ALTERED BEAST 245
ANTAGO 195
ASTAROTH 219
ASTATE 239
ASTERIX CHEZ RAHAZADE..199
AXEL'S MAGIC HAMMER . 179
BACKLASH 139
BAD CAT 219
BATMAN THE MOVIE 235
BATTLE VALLEY 199
BEACH VOLLEY 249
BEVERLEY HILLS COP 225
BILLIARD SIMULATOR 195
BIVOUAC 190
BLACK TIGER 245
BLOODWYCH 225
BLUEBERRY 195
BOBO 190
BUBBLE BOBBLE 139
BUBBLE GHOST 189
BUTCHER HILL 199
CABAL 239
CALIFORNIA GAMES 190
CARRIER COMMAND 179
CHAMPIONSHIP BASKETBALL 169
CHASE HQ 239
CHESS PLAYER 2150 245
COMMANDO 175
COMPILATION ACTION 2...269
CRASH GARRET 225
CRAZY CARS 2 245
DALEY THOMSON'S OLYMPIC 219
DEFLEKTOR 199
DIGIPAINT 3 795
DOUBLE DETENTE 219
DOUBLE DRAGON 2 190
DRAGON'S BREATH 269
DRAGON'S LAIR ESCAPE 399
DRILLER 199
EMMANUELLE 179
ENLIGHTMENT 159
EXTRATIME 149
F29 245
FALCON 275
FIRE 235
FOFT 265
FREEDOM 179
GAUNTLET2 199
GAZZA'S SUPER SOCCER . 225
GHOSTBUSTERS 2 235
GHOULS 'N' GHOSTS 239
GOLD RUNNER 190
GOLDEN PATH 139
HARD DRIVIN' 185
HEAVY METAL 225
HEROES OF THE LANCE ... 199
HUMAN KILLING MACHINE 199
INDIAN MISSION 149
INDY ARCADE 195
INDY ADVENTURE 245
INFESTATION 225
INSANITY FLIGHT 189
IVANHOE 245
JINXTER 169
KARATE KID 2 190
KICK OFF 259
KNIGHT FORCE 239
LE LIVRE DE LA JUNGLE ... 199
LED STORM 199
LES BEST D'US GOLD 269
LES GEN D'OR 245
LES INCORRUPTIBLES 245
LES JUSTICIERS 245
LES VAINQUEURS 245
LOST PATROL 245
MAGNUM 4 295
MEURTRE A VENISE 195
MINDWINTER .....
MISSION ELEVATOR 195
NINJA WARRIORS 190
ONSLAUGHT 190
OPERATION JUPITER 190
OPERATION WOLF 199
PACMANIA 169
PASSAGERS DU VENT 1 & 2 190
PETER PAN 149
P 47 239
PRECIOUS METAL 225
PURPLE SATURN DAY 195
R.A.C. LOMBARD RALLY . 199
RAINBOW ISLANDS 245
RENEGADE 225
RETURN OF THE JEDI 169
ROBOCOP 225
ROCK STAR 245
ROCKET RANGER 225
RODY ET MASTICO 190
ROGER RABBIT 190
RUN THE GAUNTLET 199
RVF 199
SCRAMBLE SPIRITS 169
SHADOW OF THE BEAST .. 339

PROMO 220 F DISQUETTES DF/DD 3"1/2 PAR 50 GARANTIES 100% MADE IN JAPAN

SIDE ARMS 199
SLAYERS 199
SPACE ACE 390
SPACE HARRIER 2 245
SPACE PORT 190
SPIDERMAN 245
SPIDERTRONIC 190
STARGLIDER 2 179
STEEL 199
STREET FIGHTER 249
STREET SPORT BASKETBALL 199
STRIDER 239
SUBBATTLE SIM. 249
SUPER HUEY 199
SUPER SCRAMBLE 199
SUPER WONDER BOY 239
SUPERCARS 179
SWITCHBLADE 190
TEEN-AGE QUEEN 190
THE DEEP 249
THE GAMES SUMMER EDITION 259
THE GAMES WINTER EDITION 199
THUNDERBLADE 249
TURBO OUTRUN 239
TV SPORT BASKETBALL 279
ULTIMATE DARTS 190
VICTORY ROAD 229
VIRUS 149
VOYAGEURS DU TEMPS 295
WESTERN GAMES 190
WHIRLIWIG 139
WILD LIFE 179
WILD STREETS 255
WINTER GAMES 249
X-OUT 169

PROMO 90F

COMPUTER HITS
CRASH GARRET
POWER PLAY
VOYAGE AU CENTRE TERRE
NIL DIEU VIVANT
NINJA

ATARI ST

JEUX

AFRICAN RAIDERS 175
ALTERED BEAST 190
ASTATE 239
ANTAGO 185
BAD CAT 145
BATMAN MOVIE 195
BEACH VOLLEY 190
BEVERLY HILLS COP 249
BILLIARD SIMULATOR 165
BIO-CHALLENGE 165
BLACK TIGER 195
BLOODWICH 229
BUBBLE GHOST 165
CABAL 195
CALIFORNIA GAMES 190
CARDS 159
CHAOS STRIKE BACK 245
CHASE HQ 190
CHESS PLAYER 2150 269
CLASSIQUES 1 249
COMMANDO ELITE 179
CRASH GARRET 245
CRAZY CARS 2 245
CUSTODIAN 195
CYBERNOID 175
DAME GRAND MAITRE 215
DARK CENTURY 255
DARK FUSION 169
DEFLEKTOR 149
DESOLATOR 169
DOUBLE DETENTE 169
DOUBLE DRAGON 2 190
DRILLER 169
ELIMINATOR 169
EMMANUELLE 179
EXPLORA 2 225
EXTRA TIME (KICK OFF) 140
F29 195
FALCON 225
FIRE 235
FORCES MAGIQUES 179
FORGOTTEN WORLDS 169
FREEDOM 149
GAZZA'S SUPER SOCCER 245
GHOSTBUSTERS 2 225
GHOULS' N' GHOSTS 195
GREMLIN ACTION 295
HARD DRIVIN' 190
HATE 169
HEAVY METAL 190
HEROES OF LANCE 215
HITS DISK VOL 199
INCANTATION 199
INDY ACTION 190
INDY ADVENTURE 235
INFESTATION 235
IVANHOE 195
KICK OFF 245
KNIGHT FORCE 235
KULT 199
LE LIVRE DE LA JUNGLE 199
LES GEN D'OR 245

PROMO 90F

ACTION SERVICE
BOBO
CAPTAIN BLOOD
LES DIEUX DE L A MER
MACADAM BUMPER
OPERATION JUPITER
PHOENIX
POWER PLAY
PROHIBITION
SPACE SHUTTLE
SPIDERTRONIC
TNT
TRAUMA
TURBO GT
WANTED
WARLOCK'S QUEST

LES GUERRIERS 199
LES INCORRUPTIBLES 195
LES JUSTICIERS 245
LES PORTES DU TEMPS 199
LES VAINQUEURS 295
LOMBARD RAC RALLY 225
LOST PATROL 195
MAGNUM 4 295
MANOIR DE MORTEVIELLE 235
MARQUE JAUNE 165
MAUPITI ISLAND 285
MAXIBOURSE 199
MEURTRE A VENISE 199
MICKEY MOUSE 199
MIDWINTER 295
MINDBENDER 195
MINI GOLF 199
MONTE CRISTO 179
NETHERWORLD 169
NINJA WARRIORS 195
OCEAN FIVE STAR 240
OPERATION NEPTUNE 199
OPERATION THUNDERBOLT 235
PACMANIA 175
PAPER BOY 175
PETER PAN 159
PLATOON 169
PREMIERE COLLECTION 275
PRO TENNIS TOUR (GREAT COURTS) 225
PURPLE SATURN DAY 199
QIN 199
P 47 245
R-TYPE EXPORT 175
RAINBOW ISLANDS 195
RALLLY CROSS CHALLENGE 265
RENEGADE 199
RETURN OF THE JEDI 175
RICK DANGEROUS 235
ROBOCOP 199
ROCK STAR 245
RODY ET MASTICO 195
RVF HONDA 265
SCRAMBLE SPIRITS 245
SHINOBI 195
SPACE ACE 395
SPACE HARRIER 2 190
SPACE PORT 199
SPIDERMAN 265
STAFF X 29 179
STARGLIDER 2 190
STEEL 169
STRIDER 190
STUNT CAR RACER 225
SUPER SCRAMBLE 169
SUPER WONDER BOY 235
SUPERCARS 195
TANGLE WOOD 175
THE DEEP 195

POUR 3 JEUX ACHETES 1 GRATUIT DANS LES PROMOS

POUR 5 JEUX ACHETES 1 MANETTE SURPRISE OU UN TAPIS DE SOURIS !

ATARI ST

JEUX

THE EYE 90
TITAN (VERSION ST/STE) ... 245
TOWER OF BABEL 225
TURBO OUTRUN 195
TURLOGH LE RODEUR 145
TWIN LORD 225
ULTIMATE DARTS 190
VICTORY ROAD 145
VOYAGEURS DU TEMPS ... 245
WILD LIFE 195
WILD STREETS 245
XENON 2-MEGABLAST 225
X-OUT 175
ZYNAPS 169

CONSOLE ATARI VCS 2600 490 F AVEC UN JEU CHOISI DANS LES PROMOS

ATARI 2600

JEUX

135 F

ADVENTURE ON GX 12
ARMOR AMBUSH
ASTROBLAST
BASEBALL
BOGEY BLASTER
CARNIVAL
CHESS
COSMIC ARK
DEADLY DISCS
DICE PUZZLE
DONKEY KONG
DRAGSTER
FOOTBALL
FROGS' N' FLYS
GLACIER PATROL
GRAND PRIX
HERO
ICE HOCKEY
KEYSTONE KAPERS
LASER GATES
LASERBLAST
LOOK' N' CHASE
MOUSE TRAP
MR DO
NIGHTSTALKER
PADDLES+BREAKOUT +WARLORDS
PRIVATE EYE
QUICK STEP
RIDDLE OF SPHYNX
ROCKN' N' ROPE
SCHTROUMPFS
SKIING
SKY JINKS
SOCCER
SPACE ATTACK
STAR STRIKE
SUBTERRANEA
UNIVERSAL CHAOS
WIZARDS OF WOR
ZAXXON

175 F

BUMP' N' JUMP
COMMANDO
DECATHLON
RAMPAGE

ALIMENTATION CONSOLE **99 F**

PROMO 99F

ATLANTIS
CHINA SYNDROME
CROSS FORCE
FIRE FIGHTER
GANGSTER ALLEY
NEXAR
PLANET PATROL
STAR VOYAGER
TAPE WORM
TRICK SHOT
WARLORDS
YAR'S REVENGE

AMSTRAD CPC

JEUX

ALTERED BEAST 95/
10/10 COMMAND PERFORMANCE ..... /199
12 JEUX FANTASTIQUES 140/190
20 000 LIEUES SOUS LES MERS ..... /149
4 STARS COMPILATION ... /159
AFTER BURNER 90/129
AFTER THE WAR 90/139
ARCADE ACTION 110/180
BARBARIAN 1+2 ..... 95/145
BATMAN THE MOVIE ... 90/140
BEACH VOLLEY 90/140
BEVERLEY HILLS COP ... 99/140
BLACK TIGER 95/145
BOB MORANE OCEANS 120/165
BOB MORANE SCIENCE-FICTION ..... /199
BOB MORANE JUNGLE .. /199
CABAL 95/140
CARRE D'AS ..... /159
CHASE HQ 90/140
CLASSIQUES 1 ..... 120/159
CLASSIQUES 2 ..... 120/159
CLEVER AND SMART . 115/155
COIN OP HITS 140/170
COLLECTION KONAMI 110/190
COLOSSUS CHESS 4.0 . 90/135
COMPILATION HEWSON /139
COSMIC SHOCK ABSORBER 90/135
CRAZY CARS 2 ..... 125/165
DAMES GM JUNIOR PCW ..... /170

DEFITS DE TAITO 140/199
DOUBLE ACTION 140/190
DOUBLE DETENTE 99/149
DRAGON SPIRIT ..... /145
DREAM WARRIOR 99/
DYNAMITE DUX 95/145
ELIMINATOR 99/159
EPYX 21 ..... 140/190
FIRE ..... /149
FIST AND THROTTLES ..... /129
FORCES MAGIQUES . 139/
GAME SET MATCH 2 . 125/165
GAMES
WINTER EDITION 99/
GAZZA'S
SUPER SOCCER 135/175
GEANT D'ARCADE 2 . 149/219
GHOSTBUSTERS 2 ..... 95/135
GHOUL'N'GHOSTS 95/145
GOLD SILVER BRONZE 159/
GOLD HITS N° 3 ..... 110/
GOLDEN 7 ..... 99/
HARD DRIVIN' 85/135
HATE 99/
HEAVY METAL 95/139
HEROES OF LANCE 90/190
HUMAN KILLING
MACHINE ..... /159
INDIANA JONES
ARCADE 90/140
IZNOGOUD ..... /199
KICK OFF 135/175
KNIGHT FORCE 129/169
L'ARCHE DU
CAPITAINE BLOOD 140/190
LA COLLECTION
CPC 159/225
LA COMPIL' OCEAN . 149/225
LE LIVRE DE LA JUNGLE .. /159
LEADERBOARD
COLLECTION 159/
LED STORM 99/
LES 100 % A D'OR 140/190
LES AVENTURIERS ..... /120
LES BARBARES 145/195
LES BEST DE US GOLD 139/
LES FUTURISTES 120/160
LES HITS DE NOEL 95/
LES INCORRUPTIBLES ... 95/145
LES JUSTICIERS 140/190
LES PRIVES 120/160
LES VAINQUEURS 140/190
MAITRES NINJA 120/170
MANOIR MORTEVIELLE .. /195
MARQUE JAUNE 125/165
MAXIBOURSE 125/165
MENACE
SUR L'ARCTIQUE 99/129
MICKEY MOUSE 99/
MISSION EN RAFALE . 120/
MOONWALKER 95/139
NETHERWORLD 99/
NIGHT RAIDER 99/
NINJA WARRIORS 95/145
OCEAN DYNAMITE ... 145/195
OPERATION
THUNDERBOLT ..... /139
PAC MANIA 95/129
PACK AMSTRAD ..... /155
PETER PAN ..... /135
PHENIX NOIR 99/129
PURPLE SATURN DAY ..... /170
P47 ..... /129
QUARTERBACK ..... /149
R-TYPE 90/129
RAINBOW ISLAND 90/140
RALLY CROSS
CHALLENGE 139/179
RETURN OF THE JEDI 90/129
RICK DANGEROUS 90/140
ROY OF THE ROVERS . 99/
SOS OVOIDES 135/175
SCRAMBLE SPIRITS 90/129
SHINOBI 90/140
SIDE ARMS 99/
SKY HUNTER ..... 125 /165
SKYX ..... /120
SPACE HARRIER 2 ..... 90/129
SPIDERMAN 130/170
STARGLIDER 125/
STIPFLIP ..... /95
STREET SPORT
BASKETBALL 99/
STRIDER 90/140
SUPER SCRAMBLE ..... /159
SUPER WONDERBOY ... 90/140
TEST DRIVE 2
(THE DUEL) ..... /165
THE DEEP 99/159
TOTAL ECLIPSE 95/
TURBO OUTRUN 95/145
WILD STREETS 135/170

K7/DISQUETTES

PROMO 90F

A VIEW TO KILL 90/
ACTION REPLAY 90/
ALTERNATIVE
WORLD GAMES 90/
ANARCHY 90/
BEST OF CODE MASTERS
(VOL 1) ..... /90
BEST OF CODE MASTERS
(VOL 2) ..... /90
BEST OF CODE MASTERS
(VOL 3) ..... /90
BEST OF CODE MASTERS
(VOL 4) ..... /90
BLUE STAR ..... /90
BLUE WAR ..... /90
BOULDER DASH 90/
BRIDE
OF FRANKENSTEIN 90/
BUDGET FAMILIAL ..... /90
CAMELOT WARRIORS .. 90/
CHALLENGE
OF THE GOBOTS 90/
CHAMONIX CHALLENGE . /90
CHAMPIONSHIP SPRINT .... /90
CHAMPIONSHIP
BASKETBALL ..... /90
CHARLIE CHAPLIN 90/
CHARTBUSTERS 90/
COMPUTER CLASSICS ... 90/
COMPUTER HITS 4 ..... 90/
CONTINENTAL
CIRCUS 90/90
DANDY 90/
DARK SPECTRE ..... /90
DEACTIVATORS 90/
DEATHRIDE 90/
DEATHSCAPE 90/
DOGFIGHT 2187 ..... 90/
ERE HITS VOL 1 ..... /90
FREDDY HARDEST 90/90
GALACTIC GAMES 90/90
GEE BEE AIR RALLYE 90/
GETDEXTER 2 ..... /90
GIFT PACK THRILLER ..... /90
GREYFELL 90/
HEARTLAND 90/
HI-JACK 90/
HIGH FRONTIER 90/
HIVE 90/
HOWARD THE DUCK 90/
HYBRID 90/
IK PLUS ..... /90
IMPOSSABALL 90/
ISS ..... /90
KARNOV ..... /90
KILL UNTIL DEAD 90/
KILLER RING 90/
L'ANGE DE CRISTAL ..... /90
LA FORMULE ..... /90
METRO 2018 ..... 90/
1000 BORNES ..... /90
MONOPOLIC 90/
MOVIE ..... /90
PETER BEARSLEY 90/
POWER PLAY 90/90
PULSATOR 90/
4x4 OFF ROAD RACE ..... /90
QIN ..... /90
RAMBO 3 ..... 90/
RANARAMA ..... /90
RENEGADE 3 ..... 90/
SARACEN ..... /90
SEPULCRI 90/
SOCCER 86 ..... 90/
SPACE ACE 90/
SUPER FLIPPARD ..... /90
SUPERMAN 90/
SUPER SKI 90/90
SUPER SPRINT ..... /90
SUPREME CHALLENGE .. 90/
SURVIVOR 90/
TAI PAN 90/
THE EYE 90/
THEY STOLE A MILLION .. 90/
THING ON A SPRING 90/
TOURNAMENT 90/
THRILL TIME GOLD 90/
TRIAXOS 90/
V ..... /90
20 000
AVANT JESUS-CHRIST ..... /90
WERNER 90/
WONDER BOY ..... /90

(Dans la limite des stocks disponibles)

BON DE COMMANDE A ENVOYER A

BY MAIL - 8, rue Robert-Planquette 75018 PARIS

TITRES	PRIX
Adhésion au club	+ 150 F
Carte club N°.....(-10%)	-
Frais de port jeux : 20F ; matériel : 100F ; 50 disquettes vierges : 30F (+10F par 50 suppl.)	
Total à payer =	

NOM .....

ADRESSE .....

.....

VILLE.....CODE POSTAL .....

Tél. : .....

TYPE DE CONSOLE OU D'ORDINATEUR .....

..... K7 ☐ .....DISK ☐

CADEAU !

(3 ou 5 jeux achetés)

Je choisis : _____

NEWS

A VOS MANETTES !

Des petites, des grandes, des girondes ou des maigrelettes ?

Non, vous n'êtes pas dans "Sex Machines", il s'agit de manettes pour la console Sega !

Le joystick constitue une pièce importante de la panoplie de n'importe quel joueur Sega. Le choix, au cours de ces derniers mois, s'est considérablement élargi en quantité, mais aussi en qualité. Les possesseurs de la console ont le choix entre des manettes typiquement Sega et un nombre croissant de périphériques surajoutés.

MICRO-SWITCHES OU LAMELLES ?

Des jeux différents exigent des joysticks différents. Par exemple, *Power Strike* (un shoot'em up) nécessite une fréquence de tir élevée et des déplacements précis pour éviter les rafales ennemies, tandis que pour des jeux comme *Rastan* (mouvements en diagonale), *California Games* (mouvements précis et timing dans l'action) ou *World Grand Prix* (braquages et accélérations), le **Control Pad** classique (livré avec la console) se révèlera plus adapté.

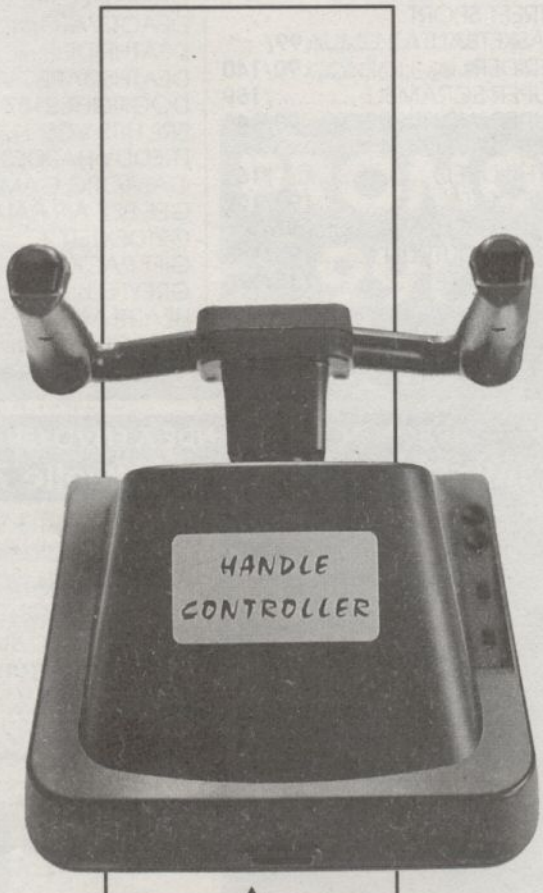
La mécanique d'un joystick repose sur deux procédés : lamelles ou micro-switches. Les commutateurs à lamelles sont très répandus tout en étant généralement moins solides que ceux à micro-switches. En fait, toutes les bornes d'arcade utilisent des micro-switches car elles doivent résister à des chocs violents sur de longues périodes. La plupart des manettes Sega sont néanmoins à lamelles - ce qui ne les empêche pas d'être fiables et robustes.

LE HANDLE CONTROLLER

Nouveau venu dans la famille Sega, le **Handle Controller**. Il coûte aux alentours de 400 F, ce qui peut sembler décourageant au prime abord. Vaut-il vraiment qu'on lui consacre une telle somme ?

La réponse : définitivement oui ! Cette manette de grande taille épouse la forme de la main - comme son nom l'indique. Deux boutons A et B (que l'on peut éteindre et allumer) et des boutons start et select (en haut à gauche) y sont incorporés. Le contrôle du jeu s'effectue à l'aide d'une poignée en forme d'U. Vous pouvez en outre l'incliner de 120 degrés pour bouger de droite à gauche et la manœuvrer aussi d'avant en arrière pour changer les vitesses, décoller ou atterrir. Les boutons de tir, qui se trouvent en haut de la poignée, contrôlent l'accélération et le braquage - cette poignée possède d'ailleurs des connecteurs à lamelles, ce qui ne lui interdit pas de répondre sans à-coups.

Le *Handle Controller* prend toute sa dimension dans les simulations de conduite ou de vol. Nous l'avons testé avec sept jeux : *Outrun, Outrun 3D, Hang-On, World Grand Prix, Afterburner, Choplifter et Action Fighter*. Wow ! - réellement une nouvelle façon de jouer. Ce joystick vous place vraiment dans l'action et vous met carrément sans dessus dessous quand vous manœuvrez ou quand vous plongez à travers les missiles. Avec les jeux de conduite (*Hang-On, World Grand Prix et Outrun*), l'effet se révèle excellent : montée d'adrénaline assurée ! Le *Handle Controller*, d'une très grande sensibilité, demande quand même un minimum de familiarisation. Mais avec un peu d'entraînement, la conduite ou le pilotage deviennent presque naturels, d'autant que la manette est solide et peut subir les pires sévices... Même si la colonne de direction peut paraître fragile - mais cela vient du fait que, la plupart du temps, le joueur la secoue d'avant en arrière. Un autre petit inconvénient : la manette peut se renverser si l'on pousse trop fort (on peut l'éviter en collant fermement les ventouses sur le dessus d'une table). Enfin ce périphérique fonctionne avec à peu près 30 jeux - prudence donc avant de dépenser votre argent durement gagné !



AINSI FONT LES PETITES MANETTES

Le **SG Commander** (connecteurs à lamelles, environ 130 F), autre nouveau venu dans la galaxie Sega, arbore un look très voisin de la poignée livrée avec le Master System. Il dispose cependant d'un tir automatique pour les boutons A et B. Rassurez-vous, on peut augmenter la fréquence de tir en bougeant le curseur au-dessus des boutons de gauche ou de droite. Cette option peut donner du sang neuf à un jeu : *Fantasy Zone* par exemple, jeu de tir classique, devient alors vraiment dément avec l'option turbo. Evidemment, le *SG Commander* ne se montre pas d'une très grande utilité quand il est confronté à des jeux d'arcade du style plate-forme où le timing se révèle primordial (comme dans *Alex Kidd, Wonderboy* ou d'autres jeux du même genre) et où le tir automatique est sans effet. Bien sûr, vous pouvez jouer sans... La poignée, de taille réduite, tient confortablement dans la main sans causer la moindre gêne - même durant une longue période. D'une solidité à toute épreuve, sa durée de vie est presque infinie !

Le **Sega Control Stick** (connecteurs à lamelles, environ 150 F), disponible depuis un moment - mais en quantité limitée -, est encore plus robuste ! Les boutons se situent sur le côté gauche (gauchers attention !), et le manche, doté d'une articulation pivotante, rend la manipulation plus souple et moins brusque. Le joint d'articulation semble fragile quand vous l'agitez, mais c'est une illusion. Mon

Control Stick a été soumis à rude épreuve sur *Wonderboy 3*, *Spellcaster* et quelques autres, et il continue d'être à 100% efficace. C'est vraiment le "must".

Il faut cependant tenir compte du **Rapid Fire** (environ 100 F), qui vient se rajouter à la manette d'origine. Si vous êtes content de votre manette et si vous voulez un tir rapide sans dépenser trop en acquérant un *SG Commander*, achetez-vous un *Rapid Fire* . La manette d'origine est très fiable mais c'est avant tout un compromis. Vous pouvez jouer sans problème à la plupart des jeux, mais pour certains comme *Afterburner* ou *Galaxy Force*, vous risquez d'avoir les doigts endoloris en cas d'effort prolongé. Il faut dire qu'elle est minuscule. De plus, si vous l'avez cassé, il est devenu presque impossible de se procurer le petit manche qui se visse au centre du *Control Pad*. Le *Rapid Fire* est donc son complément presque indispensable.

Le **Speedking** de Konix (environ 150 F), solidement conçu, tente de briser les conventions avec sa prise en main ergonomique et la position de ses boutons. La manette s'adapte parfaitement à la paume de la main et les doigts s'ajustent facilement sur les deux boutons de tir. Le manche se situe sur le dessus de la manette et, tout comme les boutons de tir, il est à micro-switches. Vous disposez aussi d'un interrupteur d'auto-fire que vous pouvez commuter très facilement. Se pose pourtant un vrai problème avec ce joystick - et pas des moindres : quand vous accrochez à un jeu ou que vous jouez pendant un long moment, il a tendance à glisser d'avant en arrière lorsque vous poussez ou tirez le manche. Les mains moites ne font qu'accentuer le phénomène, ce qui devient vite désagréable. Je vous conseille donc de bien l'essayer avant de l'acheter.

LES TRENTE JEUX COMPATIBLES AVEC LE HANDLE CONTROLLER

▲ TRANSBOT ▲ F-16▲ CHOPLIFTER ▲ FANTASY ZONE ▲ WORLD GRAND PRIX ▲ ACTION FIGHTER ▲ ASTRO WARRIOR ▲ SHOOTING GALLERY ▲ GANGSTER TOWN ▲ ENDURO RACER ▲ GLOBAL DEFENCE ▲ RESCUE MISSION ▲ FANTASY ZONE-THE MAZE ▲ POWER STRIKE ▲ MARKSMAN ▲ SPACE HARRIER ▲ OUTRUN ▲ THUNDERBLADE ▲ MISSILE DEFENCE 3D ▲ ZAXXON 3D ▲ SPACE HARRIER 3D ▲ BLADE EAGLE 3D ▲ POSEIDON WARS 3D ▲ OUTRUN 3D ▲ AFTERBURNER ▲ R-TYPE ▲ BOMBER RAID ▲ HANG-ON.

Le **Quickshot Space Age** (pas encore importé en France) bénéficie d'un design original en forme de manche à balai. Il faut le tenir avec les deux mains et il existe deux boutons de tir, un sur la droite (pour l'index) et un sur l'arrière, face au joueur (pour le pouce). Le joystick se tient de face et comme sur le *Joypad*, vous devez bouger votre doigt autour. Sur le dessus, on trouve les boutons de tir automatique et un sélecteur ABCD.

Le **Deluxe Digital** (pas encore importé en France) offre une autre possibilité de tir automatique et ressemble davantage aux joysticks traditionnels. En forme de colonne, il comporte un interrupteur de tir automatique et des boutons de tir. A la base de la manette se trouve un sélecteur pour les réglages ABCD et l'ensemble fournit une remarquable impression de solidité. Ce joystick demeure maniable, même après une longue période de jeu et peut même soutenir un martèlement intensif car la base est constituée d'une matière plastique très robuste. Vraiment un très bon début pour Bondwell et sa gamme de joysticks à prix réduits.

EN RESUME...

Quel est le meilleur outil de cette énumération ?

Il est aussi facile de répondre à cette question que de pronostiquer le gagnant du prochain tiercé. Le *Handle Controller* l'emporte les doigts dans le nez en ce qui concerne le pilotage d'avions ou de voitures. Le *Joypad* (manette d'origine) et le *SG Commander* arrivent sur la même ligne dans la catégorie des bons rapports qualité-prix. Quant au *Control Stick*, il se montre géant pour les jeux de plate-forme - mais trop mou pour les shoot'em up délirants. Enfin le *Speedking* propose quelque chose de vraiment différent, mais peut ne pas convenir à tous les joueurs.

Le confort et la solidité varient également selon les modèles testés. Le *Joypad* et le *SG Commander* s'affirment comme les plus robustes : ils fatiguent cependant la main en cas d'utilisation prolongée. Le *Control Stick*, solide et confortable, coûte un peu plus cher que les autres. On se laisse facilement impressionner par le *Speedking* - toutefois son confort à long terme est discutable à cause de sa tendance à glisser des mains. Choisissez donc plutôt des joysticks à tir rapide : dans cette catégorie, le *Deluxe Digital* décroche le pompon grâce à sa qualité et à sa puissance...

Tony Takoushi

COCO

IL Y A LES CLIENTS COCONUT... IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT ÉTOILE
41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS (1) 45.00.69.68
Métro Argentine (Fermé le Lundi)

COCONUT RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS (1) 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
C. CIAL LE TRIANGLE NIV. BAS
34000 MONTPELLIER (1) 67.58.58.88
(FERMÉ LE LUNDI)

COCONUT GRENOBLE
8, COURS BERRIAT
38000 GRENOBLE
TEL : 76.50.99.41

AMSTRAD CPC

COMPILATIONS : C/D

EPYX 21	145/195
DOUBLE ACTION	145/195
LES MAITRES NINJA	125/175
LES BARBARES	149/199
6 SUPER CARS	139/189
COIN OP HITS	145/179
12 JEUX FANTASTIQUES	145/195
100 % A D'OR	145/195
LES VAINQUEURS	145/195
LA COLLECTION CPC	160/225
LES JUSTICIERS	145/195
OCEAN DYNAMITE	149/199
TAITO COIN OP	139/199
LES BEST D'US GOLD	145/195
GAME SET & MATCH	129/169
GAME SET & MATCH 2	129/169
WEST PHASER + PISTOLET	345/345
CRAZY SHOT (POUR PHASER)	145/190
AFTER THE WAR	109/149
ALTERED BEAST	99/149
ARTICFOX	65/95
BOMBER	145/195
BLACK TIGER	99/149
BEACH VOLLEY	95/145
BEVERLY HILL COPS	120/160
BATMAN (LE FILM)	95/145
BARD'S TALES	65/95
CYBERBALL	99/149
CORSAIRES	99/149
CHASE HQ	95/145
CABAL	99/149
CARRIER COMMAND	139/189
CHUCK YEAGER	95/145
DEFENDER OF THE CROWN	/189
DOUBLE DRAGON	95/145
DRAGON NINJA	89/139
FIGHTING SOCCER	99/149
FORGOTTEN WORLDS	99/149
GREAT COURT	145/195
GAZZA SUPER SOCCER	139/179
GHOULS'N GHOSTS	99/149
GALAXY FORCE	99/149
GHOSTBUSTERS 2	99/149
GUNSHIP	180/239
HARD DRIVIN'	99/149
HEROES OF THE LANCE	120/239
INDIANA JONES (ARCADE)	95/145
JACK NICKLAUS GOLF	129/189
KNIGHT FORCE	135/175
KICK OFF	139/179
LE MANOIR DE MORTEVILLE	/195
LAST NINJA 2	125/145
L'ARCHE DU CPT BLOOD	145/195
MYTH	109/149
MEURTRE A VENISE	/195
NINJA SPIRIT	99/149
NINJA WARRIOR	99/149
NEW ZEALAND STORY	95/145
OPERATION THUNDERBOLD	99/149
P 47	95/145
PASSING SHOT	99/149
RAINBOW ISLAND	95/145
RICK DANGEROUS	95/145
SCRAMBLE SPIRIT	99/149
SPIDERMAN	135/175
SUPER WONDERBOY	95/145
STRIDER	95/145
SUFFLEPUCK CAFE	/195
SHINOBI	95/145
SILKWORM	95/145
SOCCER MICROPROSE	109/165
TEENAGE QUEEN	/195
TENNIS CUP	165/195
TEST DRIVE 2	119/189
TURBO OUT RUN	99/149
THE INTOUCHABLES	99/149
TINTIN SUR LA LUNE	135/185
THE TRAIN	65/95
VIGILANTE	95/145
WILD STREETS	/175
XYBOTS	99/149
3D POOL	99/149

COMMODORE 64

COMPILATIONS : C/D

CD GAMES PACK (30 JEUX SUR UN CD A BRANCHER SUR VOTRE PLATINE LASER	225/269
100 % DYNAMITE	145/190
COIN OP HITS	125/159
THRILL TIME GOLD 1	145/189
THRILL TIME PLATINIUM 1	145/189
THE STORY SO FAR VOL.2	160/195
THE STORY SO FAR VOL.4	160/195
STARWARS TRILOGY	160/195
LES BEST D'US GOLD	149/179
OCEAN DYNAMITE(IN CROWN)	139/189
TAITO COIN OP	125/165
GAME, SET & MATCH	129/179
GAME, SET & MATCH 2	139/189
AFTER THE WARS	140/180
ACTION FIGHTER	120/169
ALTERED BEAST	140/195
BOMBER	140/225
BLUE ANGELS	/195
BATTLECHESS	/145
BATMAN (LE FILM)	95/145
BARBARIAN 2	95/145
BARD'S TALES	65/95
BARD'S TALES 2	/245
BARD'S TALES 3	/245
CHAMBERS OF SHAOLIN	140/180
CHASE H.Q	99/149
CABAL	95/145
CARRIER COMMAND	169/195
CURSE OF THE AZURE BOND	/269
CAVERMAN UGH LYMPIC	/195
CHESSMASTER 2000	120/145
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	99/189
DRAGON'S WARS	/225
DRAGON SPIRIT	125/165
DRAGON NINJA	95/145
FACE OFF	/195
FIGHTING SOCCER	145/185
FORGOTTEN WORLDS	95/145
FLIGHT SIMULATOR II. NF	490/590
GHOSTBUSTER 2	109/160
GALDRAGONS DOMAIN	110/159
GRAND PRIX CIRCUIT	120/189
GUNSHIP	139/189
HARD DRIVIN'	110/159
HEROES OF THE LANCE	120/169
HOSTAGES	145/195
HILLSFAR	/225
INDY (ARCADE)	115/169
INTERNATIONAL SOCCER	95/145
KICK OFF	140/195
L'ARCHE DU CPT BLOOD	145/195
NINJA WARRIOR	110/160
NEW ZEALAND STORY	95/145
OPERATION THUNDERBOLT	99/149
OIL IMPERIUM	/195
P 47	120/149
PASSING SHOT	120/169
POOL OF RADIANCE	/269
RAINBOW ISLAND	120/169
RICK DANGEROUS	99/149
RACK EM	95/145
SPACE HARRIER 2	99/149
SPACE ROGUE	/245
STRIDER	95/145
STUNTCAR RACER	195/245
SHOOT EM UP CONST. KIT	195/245
SPEEDBALL	99/169
SERVE & VOLLEY	95/145
SOCCER (MICROPROSE)	185/225
TURBO OUT RUN	110/160
TUSKER	129/169
THE UNTOUCHABLE	95/145
TEST DRIVE 2	145/195
T.K.O.	95/145
ULTIMA TRILOGY	/295
ULTIMA 5	/325
WINDWALKER	/245
WEIRD DREAMS	110/149
WILD STREETS	120/160
3D POOL	99/149

SPECTRUM

COMPILATIONS :

WINNERS	180
100 % DYNAMITE	169
EPYX ACTION	160
COIN OP HITS	160
THE STORY SO FAR VOL. 4	160
HISTORY IN THE MAKING	249
OCEAN DYNAMITE (IN CROWD)	169
LES BEST D'US GOLD	149
TAITO COIN OP	125
GOLD SILVER BRONZE	145
TOP 10 COLLECTION	120
GAME, SET & MATCH	129
GAME, SET & MATCH 2	149
ALTERED BEAST	160
AIRBONE RANGER	120
BATMAN (LE FILM)	120
CABAL	110
CRAZY CARS 2	120
DOUBLE DETENTE	99
DRAGON NINJA	95
DOUBLE DRAGON	95
FORGOTTEN WORLD	99
GUNSHIP	120
HARD DRIVIN'	140
INDY (ARCADE)	99
KICK OFF	120
LAST NINJA 2	140
OPERATION THUNDERBOLT	110
OPERATION WOLF	95
PASSING SHOT	110
RUNNING MAN	120
ROBOCOP	95
STRIDER	95
SILKWORM	120
SUPER SCRAMBLE	95
STORMLORD	95
TURBO OUT RUN	120
VIGILANTE	95

ATARI XL/XE

AIRWOLF	95/
ACE OF ACES	95/149
COLOSSUS CHESS 4.0	120/169
GHOSTBUSTERS	95/
GAUNTLET	95/145
FOOTBALLER OF THE YEAR	95/180
PRO GOLF	85/
SPEED ACE	95/
STEVE DAVIS SNOOKER	95/180
SPACE SHUTTLE	85/
ZYBEX	95/
BALLBLAZER	160 K
BLUE MAX	140 K
CRIME BUSTER	160 K
CHOPLIFTER	160 K
DARK CHAMBERS	180 K
DONKEY KONG	120 K
DONKEY KONG JUNIOR	120 K
DESERT FALCON	180 K
ESTERN FRONT	120 K
EAGLE NEST	160 K
FOOD FIGHT	140 K
FIGHT NIGHT	190 K
FOOTBALL	120 K
FINAL LEGACY	120 K
GALAXIAN	140 K
GATO	190 K
JOUST	120 K
JUNGLE HUNT	120 K
MOON PATROL	120 K
MILLIPEDE	120 K
MIDNIGHT MAGIC	190 K
ONE ON ONE BASKET	190 K
PAC MAN	140 K
RESCUE ON FRACTALUS	190 K
TENNIS	140 K
THUNDERFOX	190 K

PC 1512 & COMPATIBLES

COMPILATIONS :

AMERICAN DREAMS	245
EUROPEAN DREAMS	245
FUNBOX	245
LES CLASSIQUES VOL.1	290
LES CLASSIQUES VOL.2	290
WEST PHASER	345
ARMADA	345
AUSTERLITZ	290
A-10 TANK KILLER	345
AMERICAN CIVIL WAR 3	295
BLOCK OUT	345
BOMBER	395
BLOOD MONEY	249
BARBARIAN 2	289
BLUE ANGELS	295
BORODINO	295
BATTLE OF BRITAIN	295
BATTLE CHESS	245
CORSAIRES	245
COLONEL BEQUEST	445
CARRIER COMMAND	345
CURSE OF THE AZURE BOND	345
CHUCK YEAGER 2.0	295
CHESSMASTER 2000	290
DRAGON'S LAIR	450
DOUBLE DRAGON 2	245
DRAGON'S OF FLAME	295
DRAKKEN	260
EXPLORA 2	295
EUROPEAN SPACE SIMULATOR	279
FEARY TALES ADVENTURE	395
FERRARI FORMULA 1	225
F16 COMBAT PILOT	235
F19	385
FLIGHT SIMULATOR V3	450
SCENERY DISK L'UNITÉ	250
GREAT COURT	269
GHOSTBUSTERS 2	329
GOLD OF AMERICAS	269
GRAND PRIX CIRCUIT	295
GUNSHIP	295
HARD DRIVIN	245
HELLRAIDER	225
INDIANAPOLIS 500	285
INDY (ARCADE)	195
INDY (AVENTURE)	269
KNIGHT FORCE	265
LEISURE SUIT LARRY 3	365
MECH WARRIOR	289
MANIAC MANSION	289
M1 TANK PLATOON	389
MICRO SCRABBLE	265
MICROPROSE SOCCER	245
NORTH & SOUTH	269
OLIVER ET COMPAGNIE	245
OIL IMPERIUM	245
PARIS DAKAR	245
POPULOUS	245
SCENERY POPULOUS	89
PC GLOBE	485
PIRATES	295
ROMMEL	295
RICK DANGEROUS	255
STUNTCAR RACER	260
SWORD OF THE SAMURAI	295
STRIDER	245
STAR VEGA	345
SHERMAN M4	245
SPACE ROGUE	345
STARTREK 5	445
STARGLIDER 2	345
SIM CITY	245
TANGLED TALES	295
TV SPORTS FOOTBALL	295
TEST DRIVE 2	245
ULTIMA 5	295
VETTE	295
WILD LIFE	225
WALL STREET	295
WATERLOO	245
XENON 2	249
ZAC MAC KRACKEN (FRANCAIS)	245

APPLE 2/

ARKANOID	269
BAD DUDES	295
BATTLE OF NAPOLEON	350
BARD'S TALE	295
BARD'S TALE 2	295
BARD'S TALE 3	295
CURSE OF THE AZURE BONDS	345
COLONIAL CONQUEST	295
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	295
CALIFORNIA GAMES	350
CHESSMASTER 2000	295
CRUSADE IN EUROPE	295
DRAGON WARS	345
DECISION IN THE DESERT	295
FLIGHT SIMULATOR 2	430
KING QUEST 3	295
KARATE CHAMP + KUNG FU MASTER	195
MIGHT AND MAGIC	395
MECH BRIGADE	350
MARBLE MADNESS	295
POOL OF RADIANCE	345
PIRATES	295
ROBOCOP	345
RISK	345
SHOGUN	390
SILENT SERVICE	295
THE HUNT FOR RED OCTOBER	345
TIME OF LORE	345
TEST DRIVE	295
TRIPLE PACK	190
ULTIMA 5	290
VICTORY ROAD	295
WINGS OF FURY	275

APPLE 2 GS

ARKANOID 2	295
BARD'S TALES	420
CALIFORNIA GAMES	295
CHESSMASTER 2100	395
DUNGEON MASTER	340
DESTROYER	345
DEFENDER OF THE CROWN	345
GAUNTLET	290
ICE HOCKEY	295
KING QUEST 4	395
LAST NINJA	275
PIRATES	295
PAPERBOY	290
POLICE QUEST	290
SUBBATTLE SIMULMATOR	340
TEST DRIVE 2	395
THE HUNT FOR RED OCTOBER	345
TOMAHAWK	295
THEXDER	290
WORLD TOUR GOLF	325

MACINTOCH

ANCIENT ART OF WAR AT SEA	350
ANCIENT ART OF WAR	350
ARKANOID	350
BALANCE OF POWER 1990	325
CHESSMASTER 2000	390
COLONY	325
DEFENDER OF THE CROWN	345
FLIGHT SIMULATOR	540
GAUNTLET	445
GRAND PRIX CIRCUIT	345
HARRIER STRIKE MISSION	440
MIGHT & MAGIC	495
MEAN 18	350
PIRATES	475
POLICE QUEST	350
PATTON VS ROMMEL	395
SUPER HANG ON	345
SHUFFLEPUCK	350
SPACE QUEST 2	350
TETRIS	345

NUT.

PROMOTION

QUICKJOY 2 TURBO 89 F.

1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

HORAIRES D'OUVERTURE : DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H

ATARI STF/STE

COMPILATIONS :

LES JUSTICIERS	245
LES GENS D'OR	245
LES VAINQUEURS	295
LES BEST D'US GOLD	325
AMERICANS DREAMS	245
EUROPEANS DREAMS	245
STORY SO FAR VOL.1	195
STORY SO FAR VOL.3	195
THRILL TIME PLATINIUM 2	290
5 STARS	245
WEST PHASER	345
ANTAGO	195
AQUANAUT	245
AFTER THE WARS	245
ASTATE	245
ARMADA	295
AUSTERLITZ	295
ALTERED BEAST	195
BATTLE OF BRITAIN	285
BLOCK OUT	285
BLACK TIGER	199
BAD COMPAGNY	245
B.A.T	389
BOMBER	289
BEVERLY HILLS COP	269
BORODINO	345
BEACH VOLLEY	195
BATMAN (LE FILM)	195
CYBERBALL	199
CORSAIRES	195
CABAL	245
CHESS PLAYER 2150	289
CHAOS STRIKE BACK	269
CHASE H.Q	195
CHAMBERS OF SHAOLIN	225
DRAGON'S BREATH	295
DOUBLE DRAGON 2	195
DARK CENTURY	265
DRAGON'S OF FLAME	285
DRAKKEN	260
DRAGON NINJA	195
EXPLORA 3	289
EAGLE'S RIDER	245
EUROPEAN SPACE SIMULATOR	275
F29	199
FRED	245
FAST LANE	225
FALCON (FRANCAIS)	285
FALCON MISSION	195
FLIGHT SIMULATOR II. NF	345
GHOSTBUSTERS 2	239
GHOULS'N GHOST	195
GREAT COURT	245
HOT ROD	245
HARRICANA	245
HEAVY METAL	195
HOT ROD	245
HARD DRIVIN'	195
HILLSFAR	245
IVANHOE	195
INFESTATION	245
INTRUDER	245
IRON LORD	285
INDY (ARCADE)	195
INDY (ADVENTURE)	245
JUMPING JACK SON	225
KNIGHT FORCE	225
KICK OFF	245
KICK OFF EXTRA TIME	149
LAST NINJA 2	245
LOST PATROL	195
LES VOYAGEURS DU TEMPS	245
MAUPITI ISLAND	289
MIDWINTER	295
MANIAC MANSION	269
MICROPROSE SOCCER	239
NINJA SPIRIT	245
NINJA WARRIOR	199
NEVERMIND	195
NORTH & SOUTH	245
OLIVER ET CIE	245
OPERATION THUNDERBOLD	195
OIL IMPERIUM	195
PARIS DAKAR	245
P47	245
PICTIONARY	285
PIRATES	245
POPULOUS	225
SCENERY POPULOUS	99
ROCK STAR	285
RAINBOW ISLAND	195
RICK DANGEROUS	245
SIM CITY	245
SPACE ACE	445
STRYX	195
SCRAMBLE SPIRIT	225
SUPERCARS	245
SPACE ACE	445
SPACE HARRIER 2	199
SHERMAN M4	245
SUPER WONDERBOY	195
STRIDER	195
SHUFFLEPUCK CAFE	195
SHINOBI	195
TV SPORT BASKETBALL	289
TOYOTTES	245
TOWER OF BABEL	225
TWINWORLD	245
TENNIS CUP	245
TURBO OUT RUN	195
TV SPORTS FOOTBALL	245
ULTIMA 5	289
WIND WALKER	289
WILD STREETS	245
WATERLOO	289
XENON 2	245
X OUT	195

SERIE BUDGET :

ARTICFOX	99
BARD'S TALES	99
BOBO	99
L'ARCHE DU CPT BLOOD	99
MACADAM BUMPER	99
MARBLE MADNESS	99
OUT RUN	99
SKYFOX 2	99
TEST DRIVE	99
TNT	99
TURBO GT	99
WORLD CLASS LEADERBOARD	99

AMIGA

MAGNUN 4	295
LES BEST D'US GOLD	345
LES VAINQUEURS	295
LES GEN' D'OR	245
LES JUSTICIERS	245
THRILL TIME PLATINIUM 2	289
AXEL MAGIC HAMMER	225
AQUANAUT	245
ASTATE	245
AFTER THE WARS	245
ARMADA	345
ALTERED BEAST	245
BATTLE OF BRITAIN	285
BLOCK OUT	285
BLACK TIGER	245
BAD COMPAGNY	245
BOMBER	295
BATTLE SQUADRON	285
BEACH VOLLEY	245
BATMAN (LE FILM)	239
CYBERBALL	245
CORSAIRES	245
CABAL	245
CHESSPLAYER 2150	289
CHAMBERS OF SHAOLIN	260
CHASE H.Q	245
DRAGON'S BREATH	295
DRAGON OF FLAME	269
DOUBLE DRAGON 2	195
DRAKKHEN	260
DONGEON MASTER	295
EXPLORA 3	289
F 29	249
FULL METAL PLANET	260
FALCON	295
FALCON MISSION	195
FLIGHT SIMULATOR 2	335
GOLD OF AMERICAS	289
GHOSTBUSTERS 2	239
GHOULS & GHOSTS	245
GREAT COURT	245
HOT ROD	245
HEAVY METAL	245
HARRICANA	245
HILLSFAR	245
HIGHWAY PATROL 2	245
IVANHOE	245
INFESTATION	245
IRON LORD	289
INDY (AVENTURE)	249
JUMPING JACK SON	245
JACK NICKLAUS GOLF	245
KRYPTON EGG	289
KICK OFF	265
KICK OFF EXTRA TIME	149
LAST NINJA 2	245
LOST PATROL	245
MAUPITI ISLAND	289
MANIAC MANSION	285
MICROPROSE SOCCER	239
NINJA SPIRIT	245
NINJA WARRIOR	195
NORTH AND SOUTH	259
OPERATION THUNDERBOLD	245
PINBALL MAGIC	245
P 47	245
PARIS DAKAR	245
POLICE QUEST	245
ROCK STAR	285
RAINBOW ISLAND	245
RICK DANGEROUS	245
STAR TREK 5	295
SUPERCARS	195
SPACE HARRIER 2	245
SWITCHBLADE	245
STAR FLIGHT	245
SPACE ACE	395
SUPER WONDERBOY	245
STUNTCAR RACER	245
STRIDER	245
SHINOBI	245
SHADOW OF THE BEAST	349
SIM CITY	245
TV SPORTS BASKETBALL	285
TOYOTTES	245
TWINWORLD	245
TEST DRIVE 2	285
TV SPORTS FOOTBALL	345
ULTIMA 5	295
UN REAL	295
VAUX	245
WILD STREETS	265
X OUT	195

SERIE BUDGET :

ARCHON COLLECTION	115
ARTICFOX	115
BARD'S TALES	115
BOBO	99
L'ARCHE DU CPT BLOOD	99
MARBLE MADNESS	99
OUT RUN	115
SKYFOX 2	115
TEST DRIVE	99
WORLD TOUR GOLF	115
BIO CHALLENGE	145
BAAL	145
MENACE	145
INDOOR SPORTS	145
PORT OF CALL	145
THE GAME WINTER EDT	145

DISQUETTES VIERGES

DISQUETTES 3''5

3''5 SF/DD, LES 10	89
3''5 DF/DD, LES 10	120
BOITE DE RANGEMENT 40 DISQ	69
BOITE DE RANGEMENT 80 DISQ	99
BOITE DE RANGEMENT 150 DISQ	150

DISQUETTES 5''1/4

5''1/4 NEUTRES, LES 10	39
5''1/4 SF/DD, LES 10	69
5''1/4 DF/DD, LES 10	99
BOITE DE RANGEMENT 50 DISQ	89

DISQUETTES 3'', LES 10 ..... **190**

MATERIEL

ATARI ST

520 STE	3490
520 STE + MONITEUR MONO	4490
520 STE + MONITEUR COULEUR	5490
1040 STE	N.C.
1040 STF + MONITEUR MONO	N.C.
1040 STF + MONITEUR COULEUR	N.C.
MEGA ST1	N.C.
MEGA ST2	N.C.
MEGA ST4	N.C.

LECTEURS SUPPLEMENTAIRES :

DISQUE DUR 30 MEGA ATARI	4990
DISQUE DUR 60 MEGA ATARI	7590
LECTEUR EXTERNE 3''5 DF	990
LECTEUR EXTERNE 5'' 1/4	1790

MONITEURS :

MONOCHROME HR. SM124	1490
COULEUR SC1425	2490

IMPRIMANTES :

STAR LC10 COMPLETE	1990
STAR LC10 7 COULEURS	2490
STAR LC 24/10	3290

DIVERS :

CABLE IMPRIMANTE	150
RUBAN ENCREUR NL10	79
RUBAN ENCREUR LC10	49
RUBAN ENCREUR LC10 COULEUR	95
RUBAN COULEUR LC 24/10	95
TAPIS SOURIS	75
PROLONGATEUR JOYSTICK (20cm)	49
DOUBLEUR JOYSTICK (CPC)	79

PORTFOLIO ATARI :

PORTFOLIO	2990
ACCESSOIRES	N.C.

AMIGA :

AMIGA 500	N.C.
CABLE PERITEL	150
LECTEUR EXTERNE 3''5	990

JOYSTICKS :

QUICKJOY 2 +	69
QUICKJOY 2	89
QUICKJOY 3	129
SPEEDKING KONIX	105
NAVIGATOR	169
MICRO BLASTER	130
3 WAY WICO	320
SPEEDKING PC	245
SPEEDKING PC + CARTE	445
SPEEDKING SEGA	145
CONTROL STICK SEGA	145
SPEEDKING NINTENDO	165
MAX NINTENDO	295
NES ADVANTAGE NINTENDO	395

RESERVATION ET DISPONIBILITES, TELEPHONEZ AU (1) 43.55.63.00

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT

13, bd Voltaire
75011 Paris
43.55.63.00

carte bleue CB

NOM _____

ADRESSE _____

_____

_____

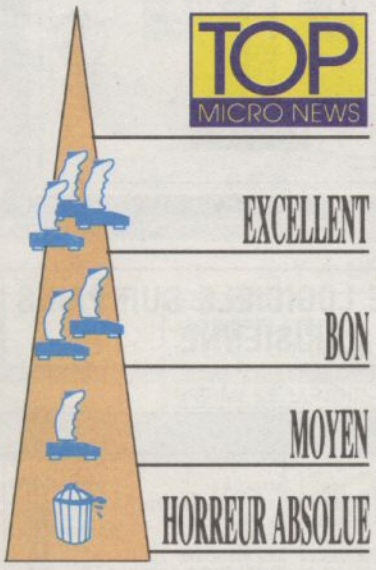
TÉL _____

Date d'expiration —/— Signature _____

TITRES	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage ..... + 15 F
Précisez ☐ Cassette ☐ Disk - TOTAL à payer .....
Règlement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre ☐ C.B
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30 F pour frais de remb.)
PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX :
☐ ATARI ST ☐ ATARI XL/XE ☐ AMSTRAD CPC ☐ APPLE ☐ APPLE 2 GS
☐ MACINTOSH ☐ AMIGA ☐ C64 ☐ SPECTRUM ☐ PC et COMPATIBLES

TOPS SOFTS



TOP
MICRO NEWS

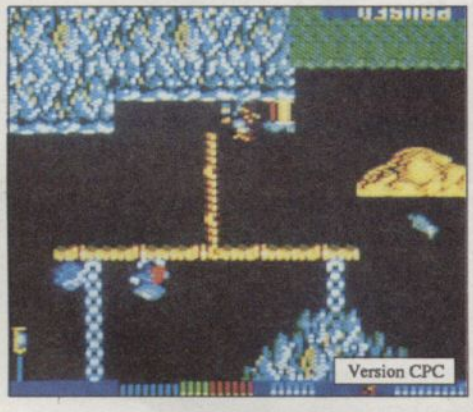
IMPOSSAMOLE

Aventures souterraines trépidantes pour une bestiole plus téméraire que le grand Rick Dangerous lui-même. Ce jeu mérite amplement le titre de taupe du mois !

Monty, le héros d'*Auf Wiedersehen Monty* est de retour. Notre taupe favorite va devoir traverser cinq niveaux totalement différents les uns des autres. Certains se déroulent dans les entrailles de la terre, d'autres dans des paysages asiatiques tropicaux ou sous la neige, mais tous recèlent un nombre incalculable de pièges et surtout un monstre de fin de niveau redoutable. Monty trouvera en route des grenades, des bazookas et des superbombes qui lui permettront de lutter contre une multitude d'ennemis étranges (qui vont du classique rat d'égout au bâton de dynamite sur pattes - en passant par un Père Noël hargneux armé d'un fusil-mitrailleur...). Mais les ennemis ne sont rien comparés aux accidents de terrain que Monty doit surmonter. La boue va ralentir ses mouvements, la glace le fait déraper, les marches se dérobent sous ses pas et la lave lui brûle cruellement les pattes. Heureusement, Monty peut également utiliser le terrain à son avantage en empruntant un wagonnet ou un télésiège et en s'agrippant aux racines qui pendent du plafond. La version CPC, malgré un scrolling un peu sacsac...saccadé, réussit l'exploit de conserver intact tout l'intérêt de ce jeu de plate-forme passionnant. Alors si vous avez un Amstrad, n'hésitez pas ! Ce n'est pas tous les jours qu'un grand jeu se révèle aussi bon sur toutes les machines. Le dernier en date : *Rick Dangerous* - une référence "incontournable" comme on dit dans les soirées branchées (ce qui en sarcellois moyen pourrait se traduire par "Wouah la vache, putain c'est cool !").

Disquette Gremlin pour ST et Amiga. Existe également sur Amstrad CPC.

M.L.

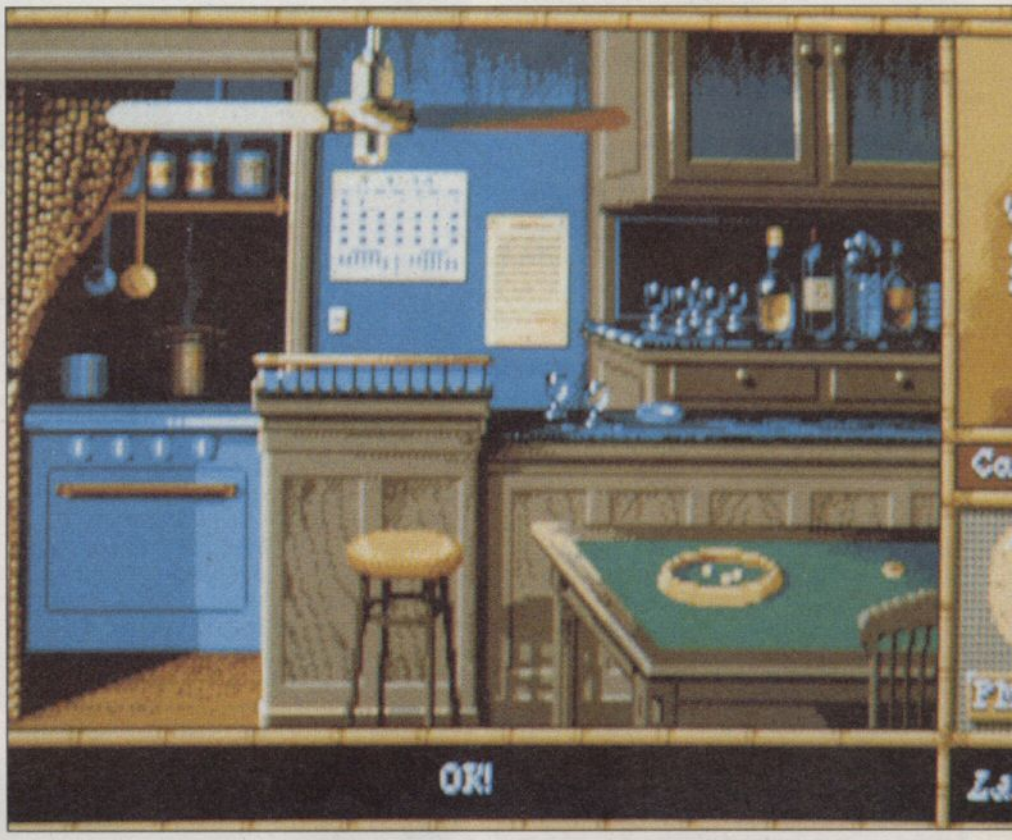


TOP MICRO NEWS

MAUPITI ISLAND

Une île aux mystères brûlants, troublée par une disparition inexpliquée et une galerie de personnages aux identités multiples. Passionnante enquête !

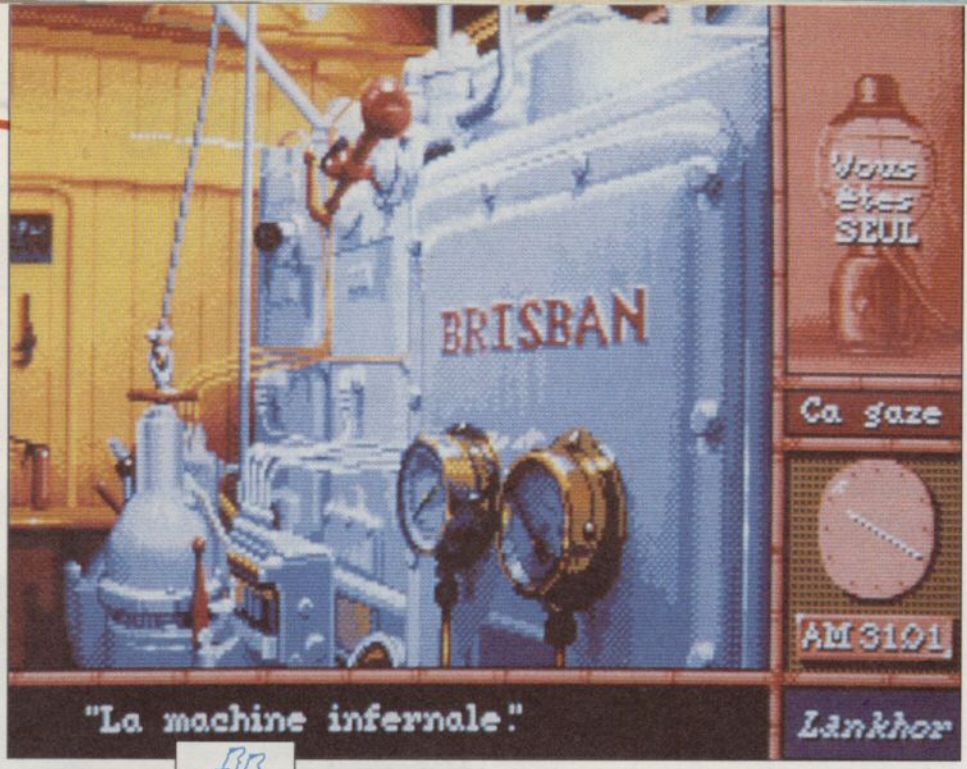
Le retour du célèbre détective Jérôme Lange est un événement aussi fracassant que la chute du mur de Berlin ou la découverte de la Carte Bleue par les Allemands de l'Est. Tous ceux qui avaient succombé aux charmes du *Manoir de Mortevielle* enduraient le martyre. On n'osait plus espérer cette suite - quel choc lorsque le jeu arriva à Micro News ! Les pupilles dilatées, le pouls battant à 180 et l'attirail du parfait privé à portée de la main (café, clopes, whisky), nous prîmes des risques énormes afin de glaner pour vous quelques indices.



Mais embarquons à bord du Brisban en compagnie de Jérôme - parti en croisière d'agrément. Le voyage s'enlise dans un ennui interminable. Bob, le capitaine et Anton, son second, limitent leurs conversations aux banalités de circonstance. L'arrivée d'un cyclone, qui force le navire à un mouillage impromptu près de l'île de Maupiti (dans l'océan Indien), va rompre le calme plat de cette traversée bien morne. Nous sommes dans la nuit du 30 janvier... Le lendemain, dès l'aurore, une femme se précipite vers vous et vous demande de retrouver Marie, une jeune fille qui vient d'être enlevée. Que l'enquête commence : vous reposez dans votre cabine, la coque craque de partout - vous voilà dans l'ambiance ! Tout se joue à la souris avec des menus déroulants et comme de bien entendu on retrouve les différentes actions typiques d'un jeu d'aventure (fouiller, regarder, prendre etc.). Mais Lankhor fait

encor plus fort ! (Pub gratuite). Vous pouvez interroger, soudoyer, suivre, tabasser et bien sûr les différents protagonistes causent grâce à une synthèse vocale toujours aussi stupéfiante. Encore plus fabuleux : vous pouvez montrer des objets, mettre des déclarations en mémoire et les ressortir au moment opportun pour coincer un faux témoin. Géant ! Les dessins, d'une finesse et d'une beauté à faire fondre un iceberg, glissent le long de la rétine... Au moment où nous écrivons ces lignes, le mystère demeure presque entier, un petit coup de main tout de même : une pièce est planquée dans un arbre près du puits, il y a une trappe dans une des chambres et il semble que la statuette immergée dans l'étang joue un rôle important dans la résolution de l'énigme - à moins que ce ne soit une basse vengeance de... Arghhh !

Disquettes Lankhor pour Atari ST/STE. Existe également sur Amiga. **J.-P.L.**



DRAGON KING

Batailles sans relâche pour parvenir jusqu'à l'ignoble Roi Dragon en évoluant dans des couloirs labyrinthiques - dévoilés par un scrolling vertical façon *L'Oiseau de Feu*... Ce jeu, qui ressemble en effet énormément au grand classique de Konami, est d'une réalisation parfaite et de toute beauté. Des passages imprévisibles vont vous faire tourner en rond et vous emmêler le joystick ; des monstres dans la grande tradition de la fin des tableaux vous cracheront du feu à la figure où vous agripperont de leurs bras pour un câlin mortel ! De fait le grand problème réside dans les commandes : le tir ne change de direction que si l'on presse le bouton B de la manette... Ce qui peut devenir un atout lorsqu'on possède un excellent joystick, mais au vu des attaques répétées des assaillants, vous n'aurez guère le temps de réagir. Cela corse encore un peu plus ce jeu, qui devient alors d'une difficulté rarement atteinte... Vraiment un peu dommage ! Donc faiblards du joystick s'abstenir.

Cartouche Xain 2 mégas pour MSX2. **V.L.**

PREVIEW

THUNDERSTRIKE

En 2910, les Jeux Olympiques version soldatesque constituent l'événement le plus important du calendrier sportif et le moment le plus attendu sur l'agenda est celui de la défense de territoire. Pour vaincre, un concurrent ne doit pas seulement essuyer le sol avec la face de son ennemi - il lui faut aussi le faire de façon spectaculaire. Sinon les télespectateurs changent de chaîne et le taux d'écoute chute. Voilà pourquoi vous vous retrouvez d'un seul coup aux commandes d'un engin volant... L'action, vue d'une caméra TV, varie suivant le vaisseau qui se trouve engagé - ce qui procure parfois des effets insolites. Un compteur indique votre taux de popularité, qui augmente à chaque manœuvre délicate ou à chaque fois qu'un mec est estourbi. Quand vous anéantissez totalement un ennemi, la scène se présente sous différents angles - ce qui améliore sensiblement l'intensité de la retransmission. Les futures victimes surabondent... N'oubliez pas toutefois de garder un œil sur le réservoir et les munitions disponibles, de ramasser les boucliers, bidons et autres bidules qui défilent sans accroc sur fond de vallées et de fossés en 3D formes pleines. Si le résultat final se révèle à la hauteur des graphismes, ça vaudra le coup d'être vu.

Prévu sur Amiga, Atari ST, PC et compatibles. **K.H.**

TOP MICRO NEWS

MANCHESTER UNITED FC

Comment le Soulier d'Or pourrait-il vous échapper ? Vissez bien vos crampons et lancez la contre-attaque !

Disons-le d'emblée, *Manchester United FC* n'est pas le meilleur jeu de football existant sur micro. En revanche, il est sûrement le plus complet : la partie action se marie idéalement à la partie stratégie et management... Bien sûr, il est possible de disputer uniquement les matchs, mais alors tout perd une grande partie de son intérêt. En tant qu'entraîneur, président et joueur d'une des plus célèbres équipes de la League, vous allez avoir du boulot ! Avant le match du samedi, il faut d'abord préparer vos joueurs : un programme d'entraînement individualisé sera mis à votre disposition, au cours duquel il faudra faire travailler chaque membre de l'équipe en insistant sur la correction de ses faiblesses et en lui préparant un programme spécifique. Il importe ensuite de procéder judicieusement à la composition de l'équipe. Pour vous aider, les footballeurs blessés ou suspendus sont automatiquement retirés de la liste ; en outre, une fiche avec photo digitalisée vous indique l'état de forme actuel de chaque individu - vraiment la grande classe ! Il faudra à l'occasion vendre ou acheter un joueur : une liste des transferts permet de faire son choix. N'hésitez pas - comme certains présidents de club bien connus - à pratiquer l'art de la surenchère ou au contraire à casser les prix. Seul l'état de vos finances freinera votre mégalomanie footballistique !

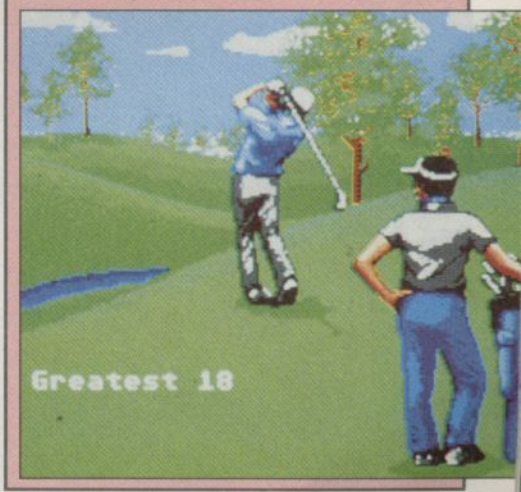
Enfin, place au rituel hebdomadaire que constitue le match. Une présentation splendide (avec vue de côté en fausse 3D, entrée des joueurs, vue du banc de touche et des gradins confortablement garnis) vous fait patienter avant d'entrer dans le cœur de l'action qui, rapide, n'est jamais ralentie par la présence incongrue de trop nombreux sprites à l'écran... Seule la variété des coups disponibles fait pâle figure par rapport au génial *Kick Off* : il faut se contenter du tir long ou court et de la frappe haute - un peu léger au pays des grandes ouvertures ! Mais votre inventivité et votre sens de la frappe compenseront sans peine ce léger défaut. Gooooooooooool !

Disquette Krisalis pour Amiga. Existe aussi pour Atari ST, compatibles PC et Archimedes. **A.N.**

JACK NICKLAUS' GREATEST 18 HOLES

C'est le golfeur le plus titré du siècle qui prête son nom et son concours à cette nouvelle simulation sportive. Vous allez donc le défier dans la reproduction pixelisée de quelques-uns des plus célèbres parcours de la planète. Et croyez-moi, il va vous falloir un sérieux entraînement pour vous montrer à la hauteur de ce prestigieux adversaire. Heureusement, le joueur débutant a tout loisir de découvrir à son rythme chacun des 18 trous d'Augusta, de St. Andrews - ou encore de Desert Mountain en plein cœur du Colorado. Chaque parcours, chaque trou ont leur secret et rien ne doit être laissé au hasard. Choisissez avec minutie votre club (sans négliger les caprices du dieu Eole) et inspectez avec soin les pièges du parcours. Pour faciliter les choses, une vue aérienne suit à tout instant la trajectoire de la balle. La simplicité des commandes est telle que l'inculte en matière de golf réussit assez vite d'excellents coups. Libre à vous alors de tenter des effets "slicés" et "hookés" - ou des putts d'enfer ! Si le jeu brille par sa jouabilité et sa facilité, les graphismes pèchent par un manque certain de contrastes. Impossible de faire la différence entre la luxuriante campagne anglaise et les vastes plaines du Nouveau Monde. Jamais vu aussi peu de couleurs sur un ST.... Ce ne serait rien encore, si la lenteur de l'affichage n'accroissait considérablement cette carence. On se croirait sur un PC !

Disquettes Accolade pour Atari ST. Existe aussi pour Amiga, Amstrad CPC, PC et compatibles. **A.N.**



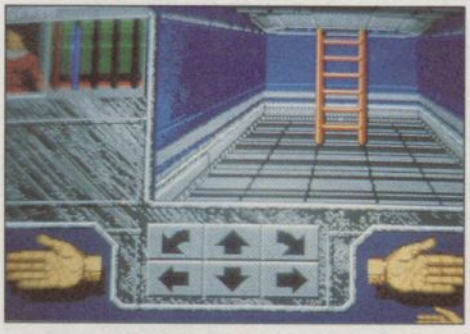
TOP MICRO NEWS

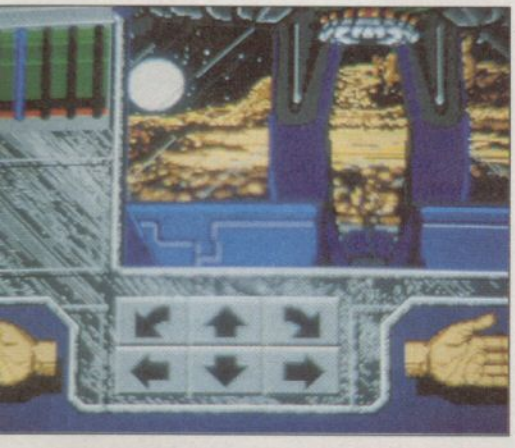
XENOMORPH

Il se passe quelque chose de bizarre sur Sirius B...

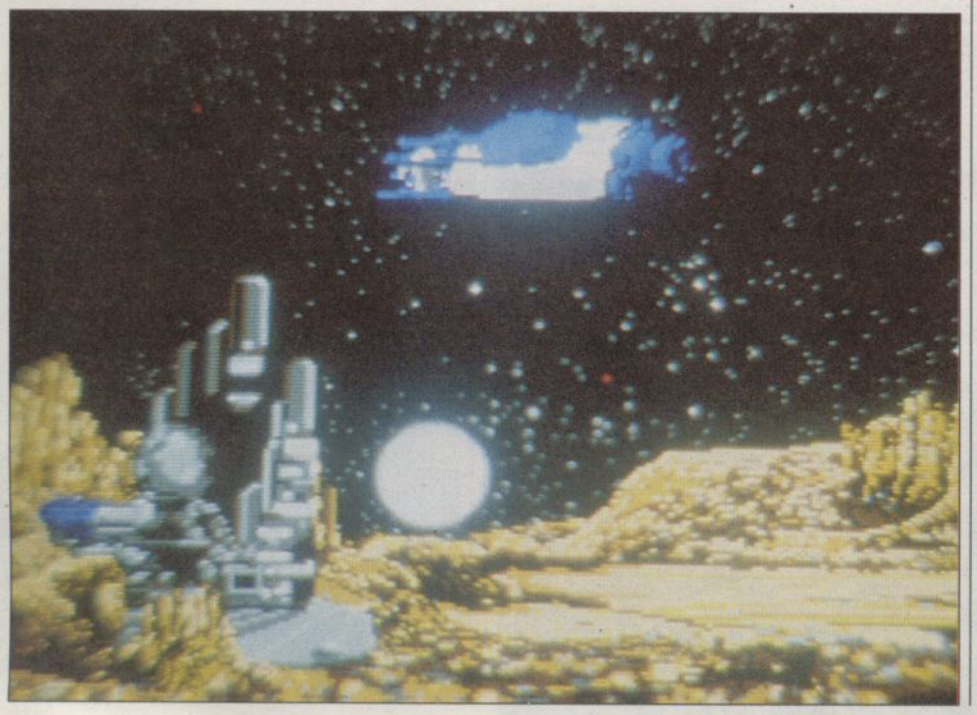
Le personnel de l'exploitation minière locale a disparu, la production s'est arrêtée et d'étranges bruits s'échappent des tréfonds du complexe.

Vous avez atterri sur cette planète à la suite d'un dysfonctionnement de votre vaisseau - la nourriture, l'eau et le ravitaillement diminuent à vue d'œil et vous n'avez pas à bord les outils et le matériel nécessaires pour réparer... Pas d'autre choix donc que de rester sur Sirius et de vous débrouiller tout seul, quels que soient les





terribles secrets que cette planète paumée puisse cacher. La progression s'effectue en explorant les étages et les couloirs en 3D de la colonie et en ramassant des aliments, des armes et des objets que vous apprendrez à utiliser à bon escient. Pour réussir, il vous faudra comprendre l'utilisation de certains objets, vous familiariser avec d'étranges machines et faire le plan de différents labyrinthes souterrains. Plus vous vous enfoncez et plus vous rencontrez d'aliens aux aspects très divers - dont la plupart possèdent un certain degré d'intelligence. Plus étonnant encore, ils vont faire la lumière sur un des plus sombres secrets du genre humain, en l'occurrence l'énigme que vous avez à résoudre. La présentation est la même que celle de *Dungeon Master*, mais le fait qu'il s'agit d'une aventure de science-fiction change complètement l'atmosphère du jeu. Si on passe charitablement sur les innombrables et énervants changements de disquettes, *Xenomorph*, dirigé entièrement à la souris ou au joystick, se révèle très facile d'emploi. L'ambiance tendue et des mystères de tous les instants constitueront le fond de votre activité principale - qui consistera souvent à faire le plan des labyrinthes, ce qui manque un tant soit peu de profondeur...



Disquette Pandora pour Amiga. Egalement disponible sur Atari ST et compatibles PC. **K.H.**

GEOGRAPHIE

La légende raconte que le géant Atlas, tenant sur ses épaules la Terre, fut surpris par une poussière cosmique qui obstrua sa narine droite. Pris soudain d'une irrésistible envie d'éternuer, il laissa échapper la boule. Patatrac ! Il s'ensuivit un chambardement gigantesque, qui accoucha d'un monde chaotique dont le résultat est aujourd'hui sous nos yeux.

Plus sérieusement, il est de bon ton de faire remarquer que les Français ne brillent guère en matière de géographie. Ce logiciel, qui constitue une vaste base de données sur chacun des pays du monde, va leur permettre d'apprendre ou de parfaire leurs connaissances sur la population mondiale, les hymnes nationaux, l'espérance de vie, la mortalité infantile ou de comparer plusieurs données entre elles. Le tout semble assez complet - mais malheureusement la réalisation graphique confine à la nullité. En revanche, l'auteur de ce soft doit posséder des dons divinatoires car il a déjà incorporé la Lithuanie (actuellement en instance de divorce avec l'URSS) à l'Europe de l'Ouest. Bravo ! Monsieur peut-il nous dire si Gorbatchev se plonge souvent dans la lecture de Micro News ?

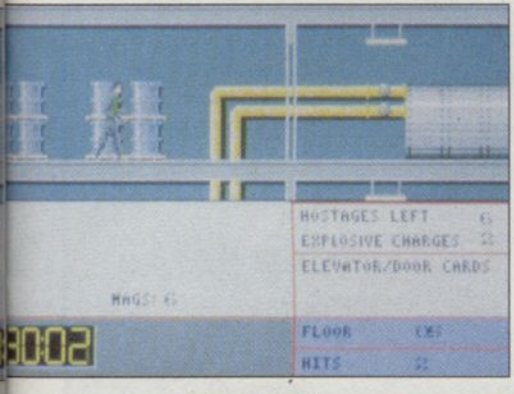
Disquette ASDE Inc pour Atari ST. Existe également sur compatibles PC.
Miss Cool

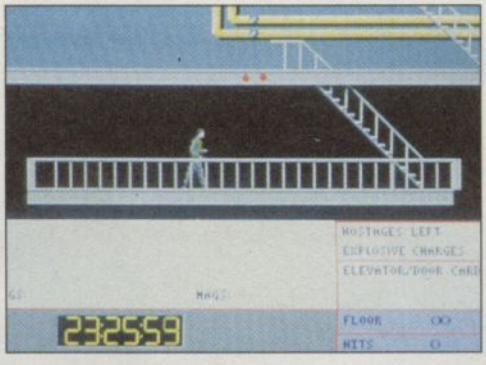
TOP MICRO NEWS

PERSIAN GULF INFERNO

Des terroristes un peu bronzés, des otages de marque et une bombe nucléaire d'une mégatonne. La poudrière du Proche-Orient...

Voilà un jeu qui va faire date ! Difficile en effet de pousser le réalisme guerrier plus loin sans tomber dans la propagande politique ou idéologique. L'action se passe en 1990 sur une plate-forme de forage, quelque part dans le golfe Persique. Des terroristes détiennent en otages cinq membres influents de la communauté internationale. Un commando d'élite de la brigade antiterrorisme est largué sur place pour délivrer les dirigeants.

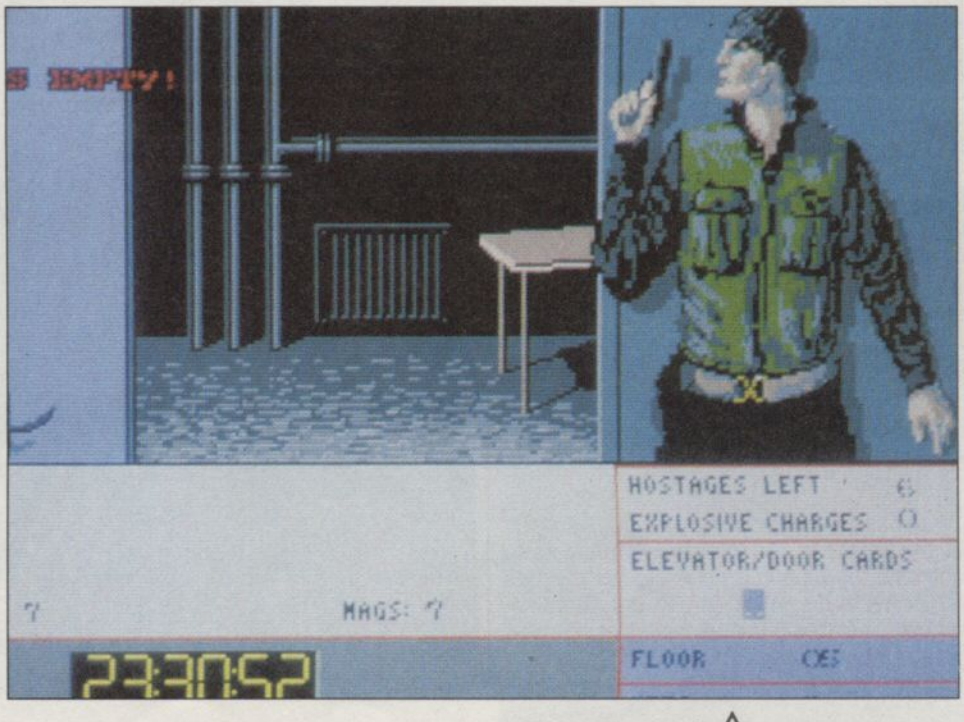




Malheureusement l'affaire tourne mal et vous voilà le seul survivant de l'opération ! Equipé de deux charges explosives et d'un pistolet 9 mm, vous allez explorer la plate-forme à la recherche des séquestrés et de la bombe nucléaire que les révolutionnaires menacent de faire sauter. Vous arpentez les couloirs, empruntez les escaliers et les ascenseurs ou faites sauter à coups d'explosifs les portes qui vous résistent. Au détour d'un couloir, vous tombez parfois sur les malfaisants, que vous assaisonnez alors copieusement en faisant gicler leur sang sur les murs. Les bruitages digitalisés (d'une éloquence jamais atteinte sur micro) et les graphismes vous plongent vraiment en pleine actualité. Difficile d'ignorer l'origine ethnique de vos agresseurs ! Vous me direz qu'on a vu bien pire, notamment au cinéma. Certes - mais ce jeu véhicule une idéologie un peu douteuse... Heureusement que l'atmosphère angoissante et l'intérêt de la mission réussissent à faire passer la pilule.

Disquette Magic Bytes pour Amiga.

A.N.



AQUANAUT

Une nouvelle fois, une menace pèse sur le monde... Mais ce coup-ci, les aliens ont élu domicile dans une base enfouie sous les eaux : les ruines de la cité perdue d'Atlantis. Vous êtes Ric, plongeur entraîné, qui défie les méchants sur trois niveaux de plus en plus ardus.

Ric devra tout d'abord se frayer un chemin parmi des requins tueurs et des méduses - un véritable coup d'éclat qui l'amènera jusqu'aux principales réserves sous-marines. Il sera confronté à deux séries de sections compartimentées à l'intérieur des cavernes du repaire atlantéen. Ses intentions consistent en fait à résoudre différents puzzles en identifiant une série d'objets ennemis - si vous vivez assez longtemps pour cela, bien sûr. Par bonheur, vous n'avez pas oublié votre couteau de combat en acier suisse bien trempé !

Au contraire de la tendance actuelle des jeux d'arcade, *Aquanaut* tire sa force d'une réalisation à la limite de l'insolite, accompagnée de graphismes audacieux et colorés (les pièces du puzzle y sont admirablement bien dessinées). Malgré quelques accrocs qui le rendent légèrement frustrant (comme le fait qu'il soit impossible de tirer et de tourner simultanément - menues broutilles que tout cela !), ce soft d'aventure aquatique garde un côté soigné et original.

Disquette Addictive pour Amiga. Existe également sur Atari ST, PC et compatibles. **G.H.**

TOP MICRO NEWS PREVIEW

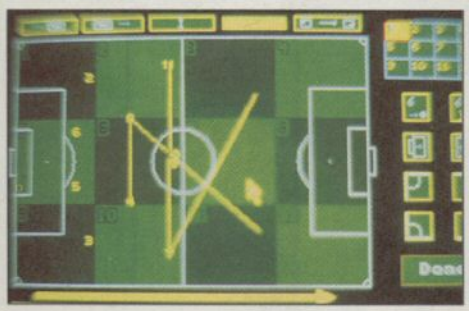
PLAYER MANAGER

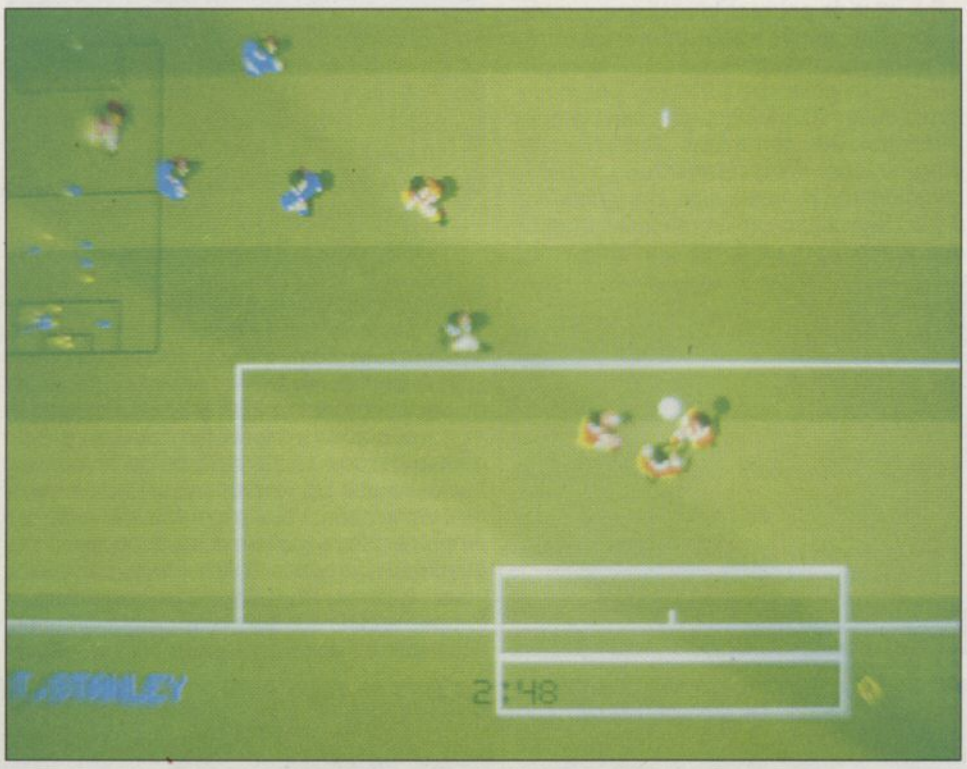
La suite très attendue de *Kick Off* ajoute des éléments de management au meilleur des jeux de foot, pour créer un simulateur de football complet !

Vous allez tenir le rôle d'un ancien joueur international qui prend en main l'entraînement d'un club de troisième division plutôt moyen. En début de saison, la plupart des joueurs sont en forme et ont le moral, mais certains se font du mouron et il vous faudra les allécher par de nouveaux contrats.

Un menu principal vous permet d'examiner les statistiques de chacun des membres de votre équipe : vitesse, constitution, agilité, capacités, nombre de buts marqués... Les mille joueurs du championnat possèdent tous leur propre tableau de caractéristiques. Evidemment, plus un joueur se distingue des autres, plus il coûte cher. Il peut être acheté, vendu ou se retrouver blessé, perdre le moral, voire demander à être transféré, et en outre doit se sentir à l'aise à tous les postes de jeu. Les autres options vont vous amener à mettre en place vos propres formations, à examiner scrupuleusement les records de la League ou de la Cup... et à jouer un match - bien sûr. Là, *Player Manager* dépasse de loin tous les autres jeux de football : les programmeurs ont réussi à retrouver toutes les qualités de *Kick Off* et à les condenser en six minutes d'un match auquel vous pouvez participer, ou que vous regardez tranquillement du banc de touche. Vous avez donc intérêt à faire fort sur le terrain si vous voulez garder votre job !

Disquette Anco pour Atari ST, également prévu pour Amiga, Amstrad CPC, C64 et Spectrum. **K.H.**





TOP MICRO NEWS

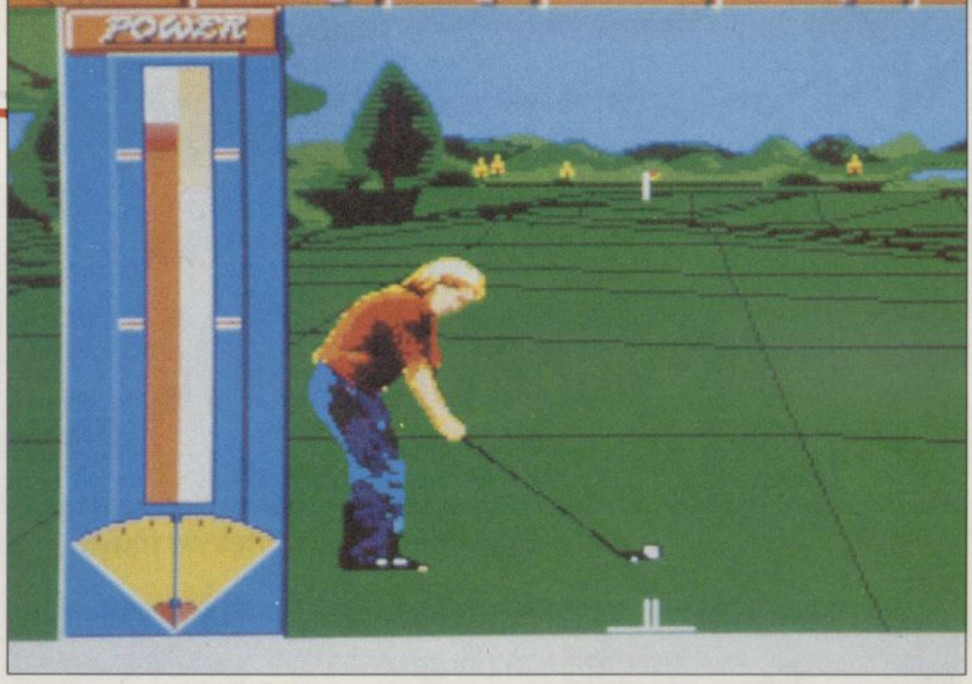
ULTIMATE GOLF

Un golf à réserver aux endurcis du green. A propos, où est passé mon caddie ?

Enfilez votre tenue de golfeur professionnel et n'hésitez pas à faire le vide autour de vous car une concentration maximale est requise pour avoir une chance de figurer parmi les champions. Greg Norman himself, terreur de la petite balle blanche, est à l'origine de cette simulation très réussie. Après Jack Nicklaus et ses célèbres 18 plus grands trous, cette nouvelle adaptation de golf devrait ravir les fanas de la discipline. Amateurs attention, l'accès n'est pas des plus faciles et il faut un temps d'adaptation avant de bien contrôler tous les paramètres ! Mais n'est-ce pas cette

relative complexité qui fait la richesse du logiciel ? Bien des éléments sont à prendre en compte avant de se lancer dans un des nombreux parcours : la direction du vent et sa vitesse, les conditions météo, le choix du club, la force du swing etc. Le rendu des mouvement du joueur ne manque pas de réalisme et l'affichage du terrain permet de discerner rapidement les différents obstacles. Une option carte s'offre également à vous - permettant de reconnaître les moindres accidents de terrain à l'aide d'un zoom puissant. A vous de choisir le meilleur fer et d'éviter les bunkers, les roughs, l'eau et les fairways en pente et de finir au fond du trou. Enfin pas vous - votre balle...

Disquettes Gremlin pour Amiga. Existe également sur Atari ST et compatibles PC. **J.-P.L.**



TOP MICRO NEWS

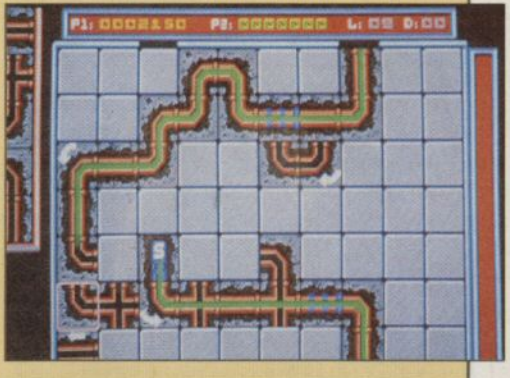
PIPE MANIA

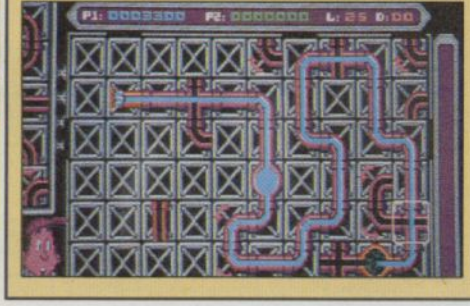
Un pipe-liner de cartoon qui rêve de tout entuber !

Je vous vois venir, bande d'obsédés ! Mais détrompez-vous, *Pipe Mania* n'est pas le titre d'un film docu... mentaire, mais celui d'un de ces jeux très simples qui vous font veiller jusqu'au petit matin - même quand vous avez un contrôle de maths le lendemain et que vous n'avez toujours pas révisé ces saloperies d'équations du douzième degré à six inconnues....

Pour chaque tableau, vous devez construire un pipe-line à l'aide d'un certain nombre de segments différents. Evidemment, les tronçons vous arrivent dans un ordre que vous n'avez pas choisi . Au bout de quelques instants, un flot étrange commence à se répandre dans les tuyaux que vous venez de poser. Si le liquide parvient au bout du conduit (bon j'arrête, ça m'excite) avant que vous n'ayez installé le nombre de tuyaux nécessaires - c'en est terminé pour vous. Mais si au contraire vous réussissez à le canaliser sur une distance suffisante, vous passez au tableau suivant. De niveau en niveau, l'action se complique, le nombre de tubulures à poser augmente, des obstacles apparaissent, des passages vous permettent de sortir sur la droite de l'écran pour réapparaître à gauche et, comble de la cruauté, il vous faudra dans les niveaux les plus élevés connecter votre installation à un robinet d'arrivée. Dans l'option deux joueurs, les adversaires s'entrebattent sur le même terrain. Il faut donc agir de concert pour éviter que le liquide ne s'échappe, tout en adoptant la stratégie périlleuse du "il ne passera pas par toi" qui consiste à faire couler le liquide par ses propres conduits plutôt que par ceux de l'adversaire - afin de marquer le plus de points possible. Dans le mode "expert", vous disposez de deux jeux de segments, ce qui offre un choix limité mais très pratique dès que vous avez appris à décider instantanément lequel des deux utiliser. Autant vous prévenir tout de suite : si vous touchez à *Pipe Mania* ne serait-ce que quelques minutes, vous aurez du mal à décrocher. Mais mieux vaut poser des joints plutôt que d'en fumer !

Disquette Empire pour Atari ST, Amiga, PC et compatibles. **M.L.**





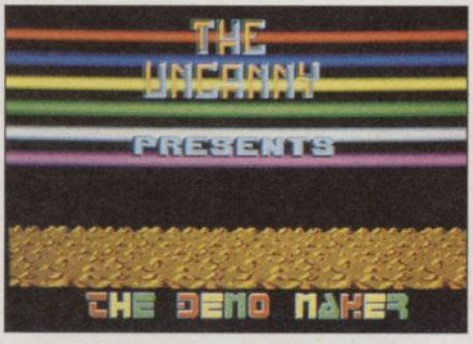
TOP MICRO NEWS

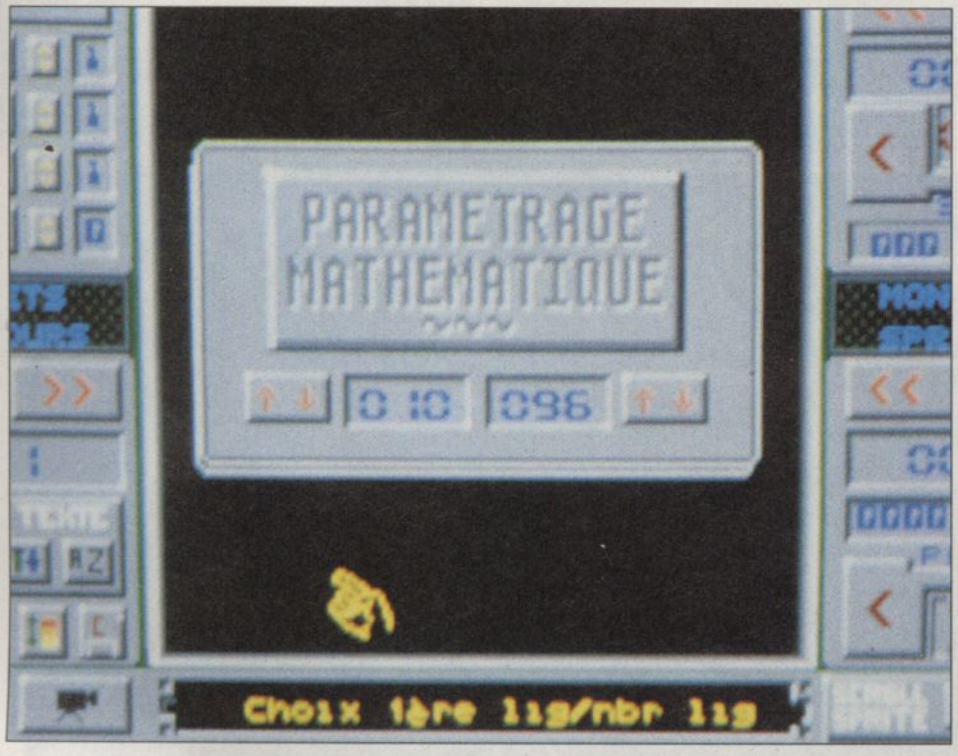
SPACK

Dans le petit monde des démos, les pirates régnaient en maîtres. Avec *Spack*, la création est désormais à la portée de tous !

Dans le genre on a déjà eu le créateur de jeux d'aventure et le créateur de shoot'em up. Voici venir *Spack*, le créateur de démos. Pour tous ceux qui bavent d'admiration (et parfois aussi un peu de jalousie...) devant les plus belles démos tournant sur ST, *Spack* constitue une occasion unique d'assouvir leur soif de création. Sa puissance et sa convivialité le destinent en effet aux novices de la programmation. Plus une seule ligne de programme à taper, finis les listings interminables, la traque sauvage du bug parasite, tout se gère à la souris grâce à un ingénieux système d'icônes et de menus déroulants. La création de l'œuvre de vos rêves passe tout d'abord par l'import d'une image de fond (au format *Degas* ou *Spectrum 512*), puis des sprites (que vous devez convertir au format *Spack*). Reste à définir le type de scrolling, la trajectoire des sprites, les divers effets spéciaux qui vont composer la démo. Vous pouvez animer jusqu'à 20 sprites en même temps ! Un petit accompagnement musical et le tour est joué. Y'a plus qu'à enregistrer votre premier chef-d'œuvre. La prise en main du programme se trouve encore facilitée par la clarté de la notice entièrement en français. A noter enfin que *Spack* tire - aussi - parti des ressources du STE. Bref, voilà l'outil idéal pour ceux que la programmation a toujours rebuté. La maîtrise de toutes les possibilités qu'il offre demande cependant un certain temps d'adaptation. Mais sa puissance et sa richesse méritent bien qu'on se décarcasse un peu.

Disquette Esat Software pour toute la gamme ST/STE. **A.N.**





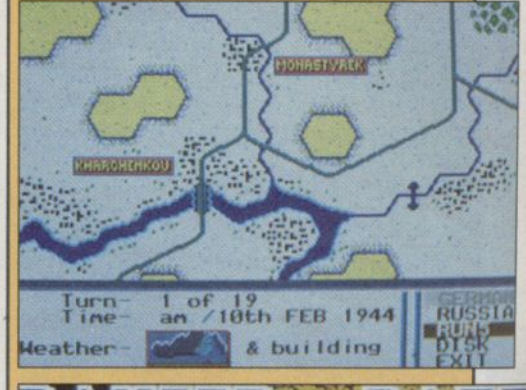
PANZER BATTLES

Revivez chez vous (en charentaises) la terrible campagne de Russie qui ensanglanta la Seconde Guerre mondiale, en affrontant les hordes teutonnes au salut gestuel rigide. Six grandes batailles décisives pour l'histoire du monde vous entraîneront de Minsk à Korsum en passant par Moscou. Vous aurez la possibilité de faire varier en votre faveur des paramètres comme le temps, l'approvisionnement, le moral des troupes et de vous mettre dans la peau de l'envahisseur ou dans celle du défenseur.

Un wargame de bonne facture, disponible dans tous les modes graphiques et vous offrant en prime un utilitaire qui vous donnera tout loisir de créer vos propres graphismes et même des scénarios de votre cru. Le packaging contient deux manuels, dont l'un situe très précisément le déroulement des batailles, avec plans à l'appui - plus un index des menus permettant d'accéder rapidement à toutes les parties du jeu.

A utiliser de préférence pendant les longues soirées d'hiver...

Disquettes SSG pour PC et compatibles. Existe également pour C64, Amiga et Apple 2. **P.G.**



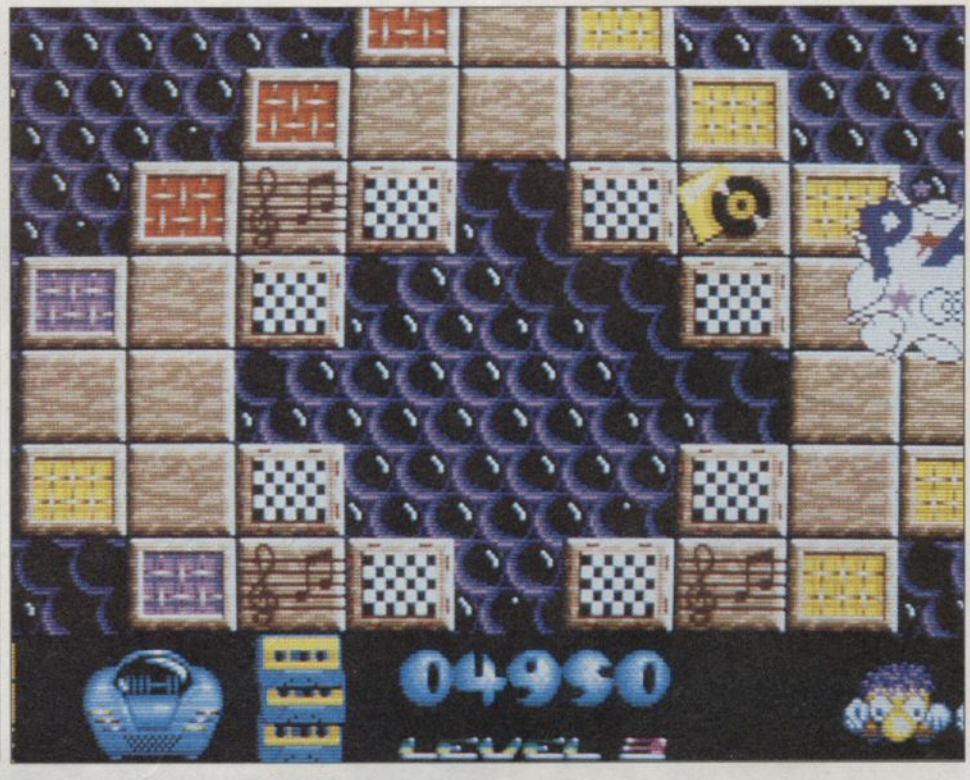
TOP MICRO NEWS

JUMPING JACK SON

En avant la musique ! Venez faire un 45 tours dans ce soft perfecto. Rock and roll forever !

Il est toujours agréable de découvrir un jeu qui vous repose des sempiternelles vagues d'aliens intersidéraux à tête chercheuse visant à détruire la Terre et qui... Stop ! Ne gâchons pas notre salive plus longtemps - ce serait dommage. Go to the show !

La musique classique a pris le pouvoir et on assiste à un déferlement d'antirock binaire. Fini les riffs de guitare distordus, les pédales wah-wah ne hennissent plus et les drums, aphones, ont perdu le beat. Les sanglots longs des violons monotones se répandent sur toute la surface du monde connu. Vous devez réagir et sauver de la destruction totale tous les disques de rock. Jumping Jack Son, héritier de Mick Jagger et de Keith Richards, se rue dans ce combat. Street fighting man ! Ce jeu - dans la lignée de *Bombuzal* ou de *Skweek* - même s'il ne renouvelle pas le genre, se révèle passionnant. L'ambiance musicale, la dégaine du héros - clone rondouillard de Little Bob - et les nombreux clins d'œil à l'univers rock/BD sont très réussis. Vous devez guider Jumping Jack Son à travers une série de tableaux - dans chacun



il aura pour but de colorier des cases en sautant dessus. Trois ou plus de la même couleur et c'est le jackpot, un disque apparaît, à ramener dare-dare sur une platine - un instrument supplémentaire s'ajoute alors à la mélodie. Mais au fur et à mesure les choses se compliquent, de plus en plus de cases et des instruments viennent perturber votre collecte...

Des téléporteurs surgissent et vous découvrirez des pilules pour endormir vos ennemis, des lunettes noires et même un cuir contenant une vie supplémentaire. Tous les quatre niveaux, un challenge vous permet de gagner un mot de passe, cela vous évite de tout vous retaper. D'autre surprises vous attendent dans ce soft techniquement parfait - la version ST est pleine de couleurs et de sons. Devenez, sans attendre, The King of Rock'n Roll et que cent Tiags guident vos pas...

Disquette Infogrames pour Atari ST/ STE. Existe également sur Amiga.

J.-P.L.

TOP MICRO NEWS

DRAGON WARS

Aiderez-vous les bons à survivre ou choisirez-vous de prendre la tangente devant la menace des dragons ?

La surface de la planète Océana comporte 15% de terres émergées ; le reste stagne sous une vaste étendue maritime. Les habitants de ce monde aqueux résident sur une série d'îles, dont la plus fameuse s'appelle Dilmun. Vous venez juste de vous mettre en route quand un groupe de soldats vous enlève et vous dépouille de vos papiers. Un décret de King Drake, qui jusqu'alors ne s'appliquait qu'au monde souterrain, a en effet mis hors la loi - sans raison apparente - tous les utilisateurs de magie (dont vous faites partie). Pire, ce despote projette de conquérir la plupart des îles d'Océana en leur faisant subir une menace aussi terrifiante qu'un holocauste nucléaire - celle des dragons, gardiens tutélaires des îles. Si vous voulez arriver à Dilmun, il va falloir vous assurer qu'elle est demeurée intacte, découvrir les causes de la guerre et comprendre pourquoi les sortilèges ont été bannis. Cette aventure-jeu de rôle, écrite par les auteurs de *Bard's Tale 1 et 2*, vous permet de récupérer les personnages créés dans ces deux versions. Les graphismes et le système de combat ont été radicalement améliorés. Néanmoins vous pouvez, à l'aide des menus déroulants, modifier le niveau des conflits et déterminer la puissance et la tactique employés dans une bataille particulière... Le champ d'extension (partiellement animé) possède des dimensions incroyables et beaucoup d'énigmes vont être soumises à votre sagacité. Une carte se trouve à votre disposition à tout moment - vous n'avez donc plus besoin de garder un papier et un crayon à portée de main. N'importe quel fan de jeu de rôle qui se respecte (à condition toutefois de posséder de solides notions d'anglais) se doit de tenter sa chance.

Disquette Electronic Arts pour PC et compatibles. Egalement disponible sur C64. **K.H.**

KID GLOVES

Notre jeune héros a un problème. Comment pouvait-il supposer que les gants de boxe de son grand-père étaient magiques ? Pour l'heure, il se retrouve au cœur de la forêt tropicale, entouré de perroquets. Reverra-t-il un jour sa maison ? S'il survit à son périple à travers un jeu de plate-forme typique, tout devrait bien se passer.

Rien ne manque : les habituels monstres et autres bonus sévissent dans un décor grossièrement dessiné. La seule originalité provient des sorts que l'on achète dans les magasins (on ne découvre d'ailleurs leurs effets qu'après les avoir expérimentés) et d'une clef de téléportation qui vous emporte trois écrans plus loin quand vous mettez la main dessus.

La présentation peu soignée (ainsi qu'un délicat problème de test de collisions) rend le jeu plus frustrant que captivant. Si vous voulez un bon jeu de plate-forme, choisissez plutôt *Twin World* ou *Rick Dangerous*...

Disquette Logotron pour Amiga. Existe aussi sur Atari ST. **K.H.**

TOP MICRO NEWS

DARIUS +

Prêt pour un nouveau shoot'em up ? Que tous les aliens meurent...

Le jeu d'arcade de Taito couvrait trois écrans - difficile d'en faire autant sur une télé ou sur un moniteur... En dépit de cela, *Darius +* apparaît comme une conversion habile, recréant parfaitement l'atmosphère du jeu original. Un shoot'em up est un shoot'em up - rien de bien nouveau sur le plan purement ludique ! Votre vaisseau se déplace de droite à gauche et des nuées de créatures gluantes arrivent de tous côtés pour vous attaquer. Ne soyez pas tenté de

chercher refuge dans le bas ou le haut de l'écran, des canons vous attendent au tournant et tout contact de votre vaisseau avec le sol ou le toit détruit les précieux boucliers protecteurs... Au début, vous allez manquer d'équipement pour lutter avec les hordes de vaisseaux armés jusqu'aux dents ou les lance-fusées - heureusement que des armes à récupérer jalonnent votre parcours : à chaque formation ennemie correspond un type spécifique de matériel offensif ! D'autant qu'un ennemi gigantesque apparaît à la fin des niveaux. Pour le passer, repérez ses points faibles et mitraillez-le sans relâche. Si vous survivez, vous vous retrouvez au niveau suivant (28 au total).

Il vous faudra des heures et des heures pour vous rendre compte de la qualité de l'animation et du soin apporté aux graphismes. Très bien réalisé et accrocheur, *Darius +* vous tire à lui.

Disquette The Edge pour Atari ST. Existe aussi sur Amiga. **K.H.**

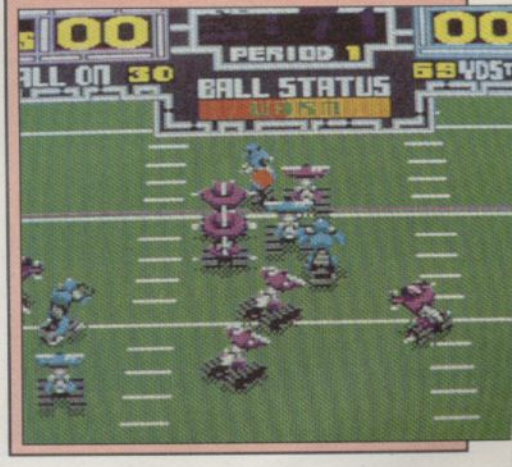
CYBERBALL

Le football américain du 21ème siècle relève de la sauvagerie la plus noire. A tel point que ce sport ne compte plus un seul représentant humain et que les équipes ne sont constituées que de robots au poids très élevé - une tonne de métal et un quart de million de dollars chacun - qu'il vous faudra diriger avec toute la violence dont vous êtes capable.

La première chose à faire : recruter votre équipe. Tout comme dans le coin-up original de Tengen, vous sélectionnez vos hommes à partir d'une liste de noms célèbres. Vient ensuite le moment de choisir une stratégie - une intéressante variété de possibilités offensives ou défensives (incluant par exemple la course, les passes ou les tactiques de grande envergure) sont alors soumises à votre choix. Le but : outrepasser les adversaires selon des fondamentaux appropriés.

En matière de football américain, *Cyberball* se pose là - ses cent différentes options font le tour de la question. Son seul défaut tient à la présentation graphique - en effet la présentation du terrain (constamment recalculé en 3D) entraîne un certain ralentissement de l'action et des joueurs (très mal dessinés). A part ça, c'est tout de même un grand jeu de ballon !

Disquette Domark pour Amiga. Egalement disponible sur Atari ST, C64, Amstrad CPC, PC et compatibles **K.H.**

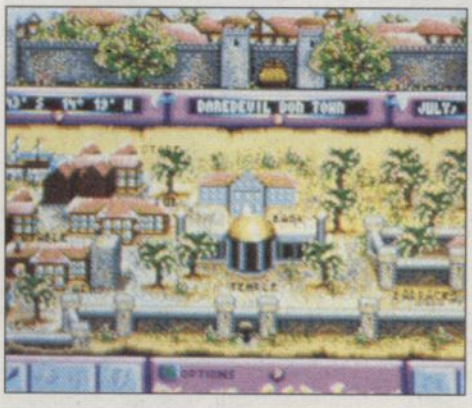


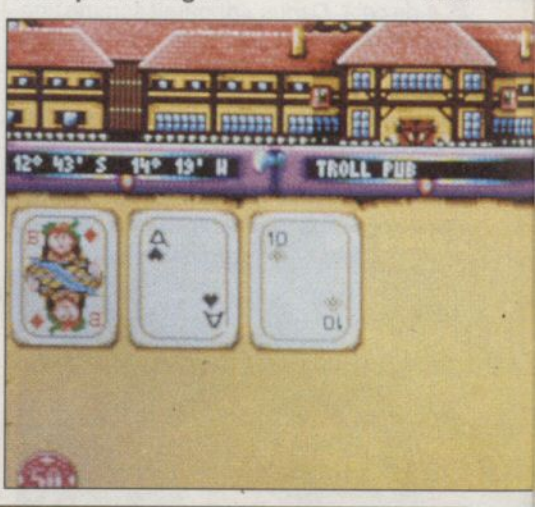
TOP MICRO NEWS

RINGS OF MEDUSA

Le regard de Medusa vous figera-t-il les sangs ?
Les cinq anneaux détiennent-ils le pouvoir d'invisibilité ?
Les réponses résident en vous-même - comme dans toute quête...

A mi-chemin entre *Defender of The Crown* pour le côté wargame et du *Seigneur des Anneaux* pour le scénario, voici l'histoire du royaume de Morenor. Le but de votre quête : libérer le pays du joug de la perfide Medusa. Celle-là même qui avait détrôné votre père - le roi Aldor. Seulement voilà, depuis sa mort vous êtes seul, livré à vous-même. Qu'importe ! Après tout, vous ne manquez pas de ressources et de courage. Avec en tout et pour tout mille sous en poche, vous vous lancez sans hésiter à la reconquête de votre splendeur disparue. N'hésitez pas à mener la vie d'un bandit de grand chemin, par exemple en braquant les banques... Frottez-vous à la lie de l'humanité pour gagner quelques doublezons dans les cabarets borgnes ! Il vous faudra ensuite recruter une armée : plusieurs catégories de personnages se trouvent à votre disposition. Chacune possède des compétences particulières dans un corps d'armée (éclaireurs, artillerie, infanterie, etc.) - donc à vous de bien établir votre choix car vous allez vous lancer dans une difficile exploration de la totalité du vaste royaume de Morenor, qui vous conduira, si tout va bien, aux mystérieux cinq anneaux de Medusa. Attention cependant, les routes, les bois ou les marais regorgent des pièges les plus divers et vous risquez à tout moment de vous retrouver aussi seul qu'au premier jour. Il n'est pas rare, en effet, de rencontrer une troupe animée d'intentions belliqueuses... Patience, sagesse et courage seront donc vos meilleurs alliés tout au long de cette mission très ardue.





Disquette Starbyte pour Atari ST. Existe aussi pour Amiga. **A.N.**

PREVIEW

RESOLUTION 101

La Résolution 101 : une mesure d'urgence. Elle offre aux condamnés à perpétuité la chance de gagner leur liberté en nettoyant la ville de la racaille. On peut sacrifier les criminels - pas les flics. Vous recevez un véhicule et votre entraînement commence (conduite et tir). Après ça, on vous lâche dans la rue, complètement livré à vous-même, au travers d'un décor urbain tout ce qu'il y a de réaliste, avec routes, arbres et lampadaires. Quand vous arrêtez un véhicule ennemi, il faut le mettre à sac car plus vous aurez de fric, plus vous pourrez en dépenser pour équiper votre engin. Les garages vendent à peu près de tout : des moteurs surpuissants, du napalm, des bazookas - une véritable armurerie ambulante pour votre 4 x 4 ! De plus un système de navigation vous permet d'utiliser le radar pour localiser les ennemis... Vital car ces voyous sont programmés avec des routines d'intelligence artificielle - une fois qu'ils savent où vous êtes, ils se planquent et posent des mines pour vous envoyer directement en enfer !

Commis par l'équipe responsable d'*Archipelagos*, *Resolution 101* peut se jouer à plusieurs au moyen d'un câble de liaison. Enfin, l'animation des graphismes en 3D brille par la rapidité : espérons que la version finale sera à la hauteur de cet avant-goût.

Disquette Logotron pour Atari ST. Prévu aussi pour Amiga, PC et compatibles. **K.H.**

PETITS GARÇONS MODELES

Quel régal ! Un historien en herbe, un amateur de couscous, un garçon qui est l'honnêteté même. Rosie se frotte les mains...

WATERLOO MORNE PLAINE...

Je vous écris pour plusieurs choses ; d'abord vous féliciter pour votre revue - la seule que j'achète - et ensuite vous demander quelques renseignements. J'aimerais acheter des jeux de stratégie style Borodino, mais je ne parviens pas à en trouver, si ce n'est justement celui précédemment cité que vous décrivez en page 30 du numéro 31. A ce sujet, pouvez-vous me dire s'il existe une version française ou si la version que vous décrivez est utilisable par quelqu'un qui a juste de bonnes notions d'anglais. J'aimerais également connaître votre avis sur Austerlitz et Waterloo. Tout d'abord, sont-ce vraiment des jeux de stratégie, sont-ils intéressants et graphiquement bien réalisés ?

(Joël Mativo, Marseille)

Merci de ta fidélité absolue, mon cher Joël. Sache qu'elle me va droit au cœur. En ce qui concerne une éventuelle version française de *Borodino*, ça n'a que peu de chances de se faire puisque le faible nombre d'utilisateurs de wargames en France ne justifie pas une dépense supplémentaire en adaptations. Heureusement, et c'est le cas d'*Austerlitz* (de PSS), les manuels accompagnant ces logiciels sont souvent très bien réalisés, rédigés en trois langues (anglais, français et allemand) et dotés d'une carte des correspondances permettant d'identifier les commandes les plus fréquentes du jeu. *Austerlitz* et *Waterloo* sont sans conteste de bons jeux du genre, bien documentés d'un point de vue historique et disposant de toutes les aides d'usage qui permettent d'évoluer sans mal dans le jeu - malgré le handicap que représente pour certains la langue de Shakespeare. Une seule ombre au tableau - malheureusement commune à la majorité des jeux de stratégie ou wargames -, les graphismes d'un niveau souvent très bas. On ne peut pas tout avoir, un véritable puriste le sait bien.

ALIMENTS POUR STE

Salut Rosie de Micro News,

Je possède un Atari STE depuis maintenant deux semaines. Au vu de ses capacités graphiques et musicales, je suis tenté de créer des démos, des jeux, ou même des musiques... Mais hélas, je ne sais comment m'équiper pour y parvenir. Pourriez-vous m'indiquer des créateurs de jeux, de musique et de démos que je pourrais me procurer pour un prix raisonnable ?

(Michaël Dantin, Beauvais)

Il est encore un peu tôt pour que le STE dispose d'une logithèque importante dans des domaines aussi intimistes que la création de jeux ou de musiques. Néanmoins, certains éditeurs y travaillent et cela ne saurait tarder. Sois certain que nous informerons les heureux possesseurs de STE, dont tu fais partie, dès la sortie de ces utilitaires. En attendant, il existe au moins un programme sur lequel tu pourrais te faire les dents et qui se nomme *Spack* (je crois d'ailleurs que le test figure dans ce numéro). Edité par Esat Software, *Spack* est un créateur de démos simple d'emploi et d'un rendement très satisfaisant, le tout d'un prix assez correct pour un utilitaire : 450 F.

MARCHEUR DU CIEL

O ma Rosie,

Je t'écris pour savoir s'il me serait possible de t'acheter (because je suis honnête) un agrandissement de la photo de Star Wars publiée dans le numéro 28 de Micro News. Je te remercie d'avance.

(Jules Bam, Viry Chef-Lieu)

Mon pauvre Jules, j'ai bien peur de te décevoir par ma réponse, qui est - tu t'en doutes un peu - négative. En effet, de quel droit irions-nous te vendre une photo dont les droits ne nous appartiennent pas, alors qu'il suffit d'acquérir le jeu *Star Wars* de Domark pour te la procurer. Libre à toi ensuite de la faire agrandir au format que tu désires.

C'EST BON COMME LA-BAS !

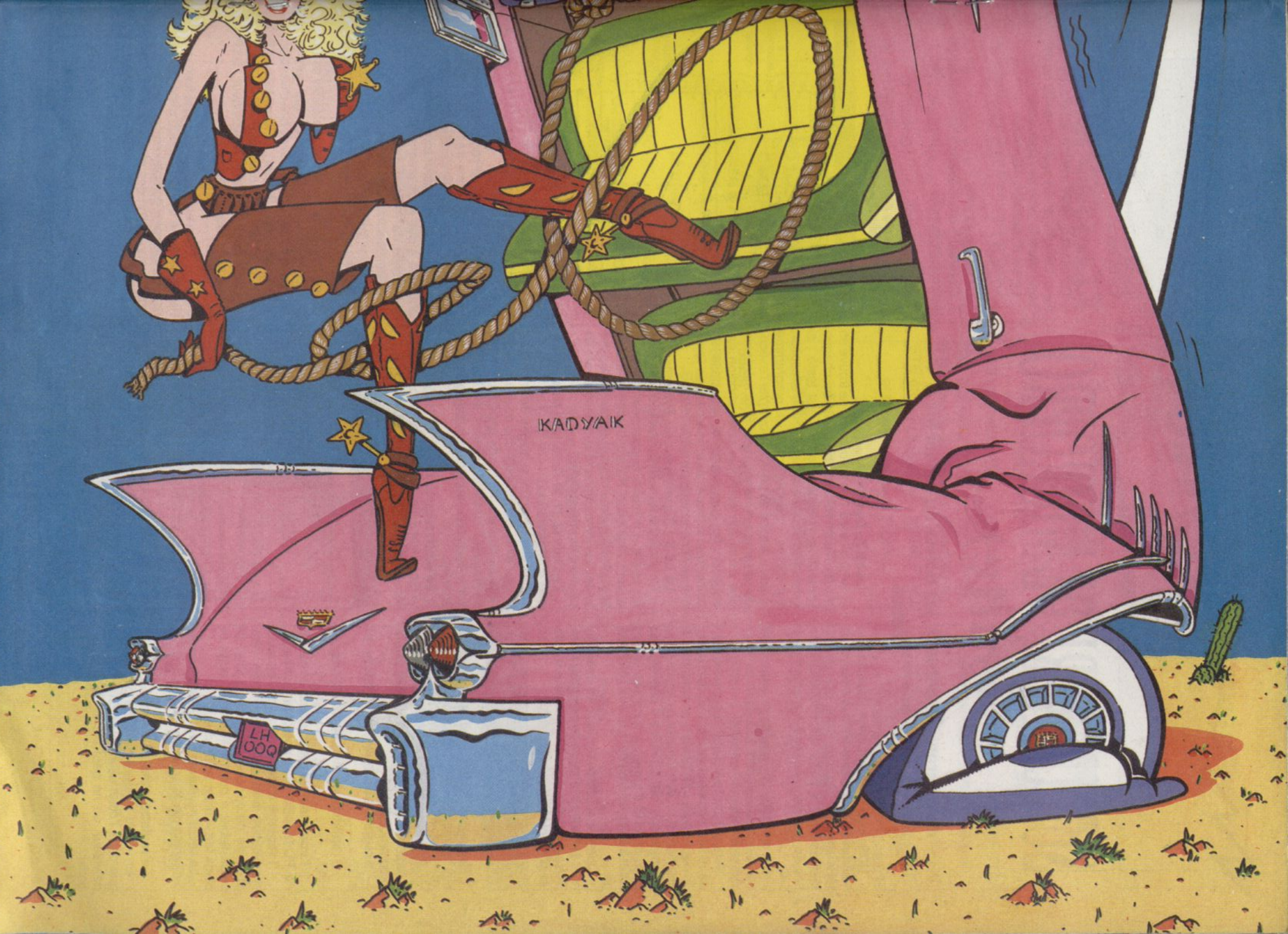
Micro News de mon cœur, que j'aime autant que le couscous, la tête de ma mère... Euh, voilà, je t'écris pour te questionner à propos de la console Nec. Primo : l'affichage en 50 Hz est-il réellement moins beau graphiquement qu'en 60 Hz ? Secundo : quand les jeux Nec seront-ils vendus entre 300 et 350 F ? Tertio : comment faire pour commander des jeux Nec en Angleterre ou au japon? Merci à Micro News pour ses tests sur consoles, mais n'hésitez pas à en augmenter le nombre...

(Mike Chegrouche)

Enfin quelqu'un qui apprécie le couscous... Ah les boulettes, les merguez, les... Bon, on se calme ! Répondons plutôt à tes questions concernant la Nec. L'affichage rend bien mieux en 60 Hz qu'en 50 Hz. D'autre part, le NTSC apporte une réelle différence par rapport au PAL. Mais disons-le tout net, le fait de ne pas disposer de ces petits plus n'empêche nullement de jouer et d'apprécier les qualités de la console. De là à dire que la dépense supplémentaire que constituerait l'achat d'un moniteur approprié soit inutile, il n'y a pas loin. En ce qui concerne le prix des jeux, nous sommes confrontés une fois de plus au problème de l'offre et de la demande. La règle est la même pour tous les produits : plus l'on en vend, plus leur prix diminue. Patience donc, le temps des jeux à 300 F est pour bientôt. La dernière partie de ta question m'embarrasse quelque peu. En effet, d'une part, il ne m'est pas possible de te communiquer des adresses en Angleterre ou au Japon, faute de les connaître ; et d'autre part, il existe en France d'excellents revendeurs tels que Shoot Again, par exemple, qui propose des opérations d'échange, ce qui est après tout le meilleur moyen de découvrir le maximum de jeux sans avoir à dépenser des sommes folles.

36 15
MICRONEWS
TOUS LES JEUX
TESTES DANS LES
CINQ DERNIERS NUMEROS

Micro NEWS


KADYAIK
LH
00Q

SUR UN NERF DE MICROPRO (suite)

Ils courent, ils courent, les octets du boîtier joli...

UDS, LDS Upper, Lower Data Strobe/ Validation de la donnée supérieure, inférieure, ces signaux sont générés de manière interne par le MC 68000 en fonction du type de données à transférer et de l'A0.

En combinaison gagnante avec *R/W*, ces signaux indiquent la lecture ou l'écriture d'un mot ou d'un octet.

Sachant que le MC 68000 gère des mots de 16 bits, comprenant 2 octets de huit bits, on notifie pour chaque mot un octet pair (le premier) et un octet impair (le second). La combinaison de l'utilisation des signaux UDS et LDS permettra d'inscrire le bon octet au bon endroit dans le mot sélectionné.

Quant aux autres signaux, ils interviennent à d'autres niveaux de contrôle, n'intéressant pas les néophytes que vous restez, les p'tits clous !

L'ARCHITECTURE INTERNE DU MC 68 000

Rappelons tout d'abord la signification des termes suivants : un octet = 8 bits, un mot = 16 bits, un mot long ou mot double = 32 bits.

Voici maintenant la liste des registres du microprocesseur:

- **8 registres de données de 32 bits** : D0 à D7.
- **8 registres d'adresses de 32 bits** : A0 à A7. ,
- **1 compteur de programme de 32 bits** : le PC (appelé aussi compteur ordinal).
- **1 registre d'état** dont chaque bit a une signification bien particulière et se compose de deux octets distincts : octet de poids faible = octet utilisateur ; octet de poids fort = octet superviseur.

La structure interne du MC 68000 est représentée par le schéma 1.12...

Le registre d'état, c'est moi ...

En mode Utilisateur, on ne peut écrire que dans l'octet utilisateur. En mode Superviseur, on ne peut écrire dans le mot entier.

Le bit T: Trace

Si ce bit est à 1, le processeur se trouve en mode *Trace*, c'est-à-dire, qu'après chaque instruction exécutée, le bit T est testé ; si celui-ci se trouve en position, une exception est forcée - permettant à un programme d'aide à la mise au point de contrôler l'exécution du programme sous test. Pour mémoire, une exception constitue une condition exceptionnelle qui, lorsqu'elle est prise en compte par le processeur, va provoquer l'exécution d'une procédure déterminée.

Le bit S : Superviseur ou Système

Ce bit définit le mode de travail dans lequel on opère. Le mode Superviseur n'impose aucune restriction. Par contre son contraire, le mode Utilisateur ne permet pas d'exécuter toutes les instructions et certaines zones ne peuvent être adressées.

Les bits I2, I1, I0 : Interrupt Mask (Masque d'interruption)

Ces bits indiquent le niveau de priorité en cours : ainsi, les interruptions de niveau inférieur ou égal au niveau de priorité courante se trouvent inhibées. Seules les interruptions de niveau supérieure sont prises en compte.

Le bit N: Negative

Ce bit est à 1 si le bit le plus significatif du résultat d'une opération est à un.

Figure 1.13 : Structure du registre d' état : SR

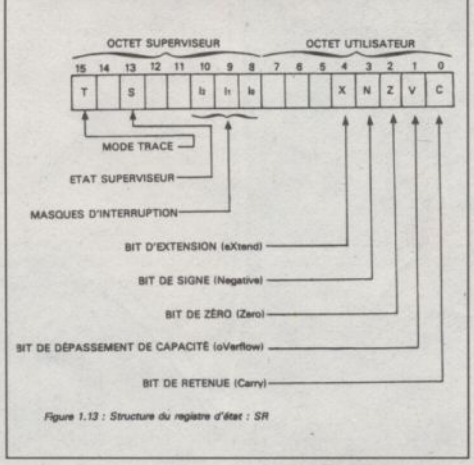


Figure 1.13 : Structure du registre d'état : SR

Le bit Z : Zero

Ce bit est à 1 si le résultat d'une opération est nul.

Le bit V : oVeflow

Ce bit est à 1 s'il y a débordement arithmétique, ce qui implique que le résultat ne peut "tenir" dans la taille de l'opérande.

Le bit C: Carry

Ce bit se retrouve à un si une retenue est générée.

Le bit X : eXtend

Ce bit est le bit C pour les opérations sur les opérandes étendus.

Le registre A7

Les registres d'adresses peuvent être utilisés indifféremment comme pointeurs, poin-

Figure 1.12 : Structure interne du MC68000

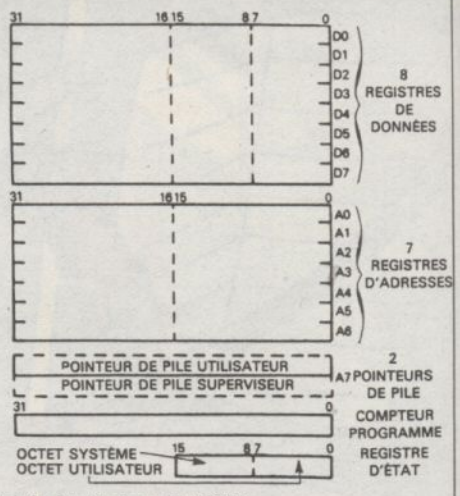


Figure 1.12 : Structure interne du MC68000

teurs de pile, registres de base, registres d'index. Cependant, le registre A7 tient un rôle particulier. En effet, très malin, il tient le rôle de pointeur de pile système. Il permet la sauvegarde du compteur programme en cas d'appels à des sous-programmes et également celle du registre d'état, du compteur programme durant des procédures d'exception... Par une indirection dépendant du bit S, ce registre va se dédoubler en deux registres - A7 et A7'.

Lorsque le bit S du registre d'état se retrouve à zéro, le pointeur de pile sera le registre A7, appelé pointeur de pile utilisateur: **USP** (**U**ser **S**tack **P**ointer). Et lorsque le bit S est à 1, on aboutit au registre A7' - il s'agit alors du pointeur de pile Superviseur : **SSP** (**S**upervisor **S**tack **P**ointer).

On peut dire en conclusion que le fonctionnement interne d'un MC 68000 reste cependant l'un des plus complexes du marché, tout en demeurant l'un des plus complets. C'est pour cela qu'il a été choisi par de nombreux constructeurs comme base des systèmes hautement performants.

Ciao bambini...

AXE-3D

67,rue de la jonquière

75017 Paris -Metro Guy Moquet

Tel: 42-28-08-39 ou 42-28-06-23

AMSTRAD

Spécial Amstrad...

PC 2086 SD .....**5104** F TTC

PC 2086 DD .....**6662** F TTC

PC 2086 HD .....**8082** F TTC

PC 2286 DD .....**10872** F TTC

PC 2286 HD .....**14672** F TTC

CADEAU : Une imprimante

STAR LC 10 **Mono** (ver 2286)

PC 2386 HD .....**26062** F TTC

CADEAU :

Une Imprimante ***STAR LC 24-10***

et un ***Lecteur 1.2 Mo*** externe

Moniteurs

VGA mono12".....**1828** F TTC

VGA couleur 14".....**2951** F TTC

VGA couleur 12"HR...**4074** F TTC

VGA couleur 14" HR..**5197** F TTC

Moniteur hercule .....**599** F TTC

Les Portables

PPC 512 et PPC 640.....***PROMO***

Cadeau avec **PPC 512** : **ext 128ko**

Cadeau avec **PPC 640** : **Moniteur sinclair hercule**

FILECARDS:

20 Mo.....**2580** F TTC

30 Mo.....**3068** F TTC

40 Mo.....**3805** F TTC

IMPRIMANTES:(+cables)

LC 10 .....**1650** F TTC

LC 10 Couleur.....**2100** F TTC

LC 24-10.....**2690** F TTC

Bac F/F LC 10.....**700** F TTC

Bac F/F LC 24-10.....**750** F TTC

Mémoires à des prix d'Enfer !!!!

ATARI

ATARI STE

520 et **1040 STE** ..... ***PROMO !!!***

STE étendu à **1040** .....**3750** FTTC

STE étendu à **2060** .....**5290** FTTC

STE étendu à **4160** .....**6790** FTTC

et toujours le pack Promo :

200 softs **"Freeware"**

+ 2 ans de *GARANTIE !!!*

EXTENSIONS MEMOIRE

Pour STE :

SIMM ou SIP **1 Mo**..... **790** F TTC

SIMM ou SIP **256 Ko**.....**320** F TTC

Barette de transformation de SIMM en SIP : **15** F TTC

Pour STF :

512 Ko installée ..... **599** F TTC

Pour MEGA ST :

ST2 >> ST4.....**1490** F TTC

DIVERS

Moniteur **SM124** .....**1190** F TTC

Moniteur **SC1425** .....**2180** F TTC

Lecteur **3"1/2 externe** ...**790** FTTC

Lecteur 5"1/4 externe **N.C.**

D'autres ***Promos*** disponibles **N.C.**

Disquettes 3"1/2 : 1 Mo

5.40 F TTC

Disquettes 3"1/2 : 1.44 Mo

7.50 F TTC

AMIGA

AMIGA 500

A 500 au prix de .....**3390** F TTC

pack cadeau : **200 freeware**

Promo A 500 nous contacter!!!

A 500 +ext 512 .....**3700** F TTC

Autres *Promos* nous contacter!!

Moniteur **1084**.....**2300** F TTC

EXTENSIONS MEMOIRE

512 sans horloge..... **650** F TTC

512 avec horloge..... **769** F TTC

Nos cartes sont livrées avec **Rams** et sont garanties **1 an.**

DIVERS

Lecteur **3"1/2 externe** **790** F TTC

Lecteur **5"1/4** externe ..... **N.C.**

A590.....**N.C.**

Mémoire 44256: **99** F TTC

AMIGA 2000

Promo A2000 nous consulter!!!

EXTENSION MEMOIRE

Carte **GVP 8 Mo Impact** fournie avec **contrôleur** disque dur **SCSI externe** et **interne** ; extension en barettes **SIMM** de **1Mo**.

Carte **0 Ko 3190** F TTC

Carte **2 Mo 4490** F TTC

Carte **4 Mo 6390** F TTC

Carte **6 Mo 7990** F TTC

Carte **8 Mo 9590** F TTC

Bon de commande: ***Faites suivre...***

Je desire vous commander.....

[ ]Cheque [ ]Mandat [ ]Contre remboursement [ ]Visa

Nom.....Prénom.....Adresse.....

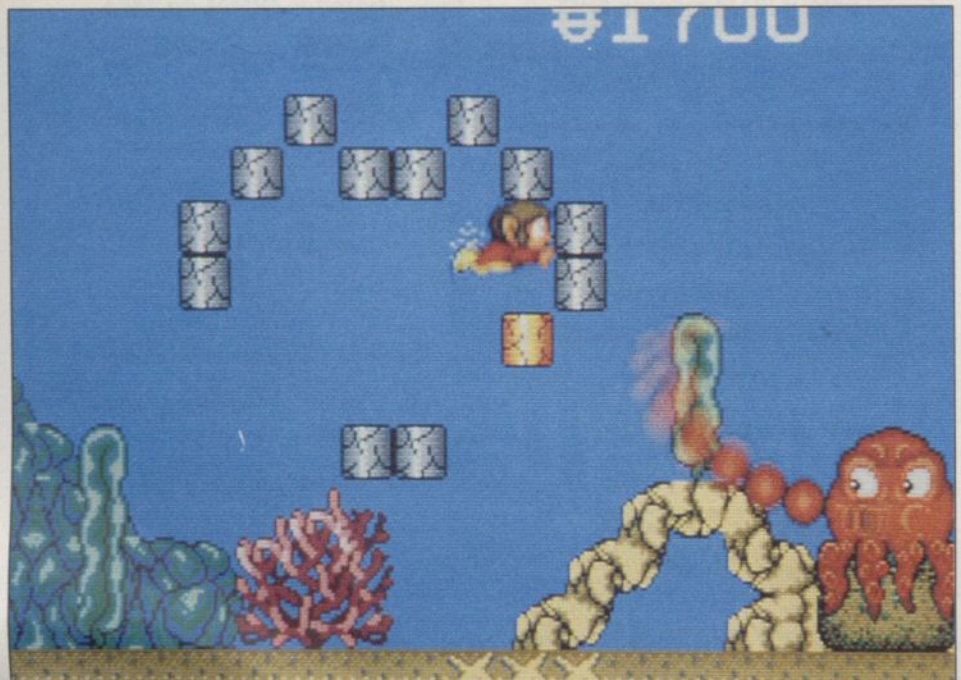
CodePostal.....Ville.....Tel.....Signature.....

TOP MICRO NEWS

ALEX KIDD

Une petite tête de mioche qui se faufile partout, qui rebondit de palier en palier, qui se torche des vilains monstres - tout cela dans la bonne humeur !

Il porte le même prénom que notre stagiaire de service ! Les mêmes oreilles rondes, les mêmes pattes sur le côté, les mêmes yeux exorbités... Seule différence, Alex Kidd ne dit jamais : "Wouah la vache les mecs, j'ai gazé à *Tennis Cup* !" - dialecte celtique intraduisible ! Et puis notre Alex à nous est breton, pas japonais, ne circule pas juché sur des ressorts dans la salle de rédaction, ne rampe pas à terre en filant des coups de poing, ne fait pas du vélocoptère à soixante centimètres au-dessus du sol... En outre il évite généralement de monter sur la tête des castors pour sauter plus haut (du moins pas pour le moment)... Le Kidd, lui, peut faire tout ça et bien plus. Il parcourt le vaste monde à la recherche de pièces ou de monstres à éliminer, sait dénicher les salles secrètes en tapant du pied sur le sol et nage comme un poisson lors de séquences aquatiques à vous couper le souffle (l'effet d'immersion est saisissant !).



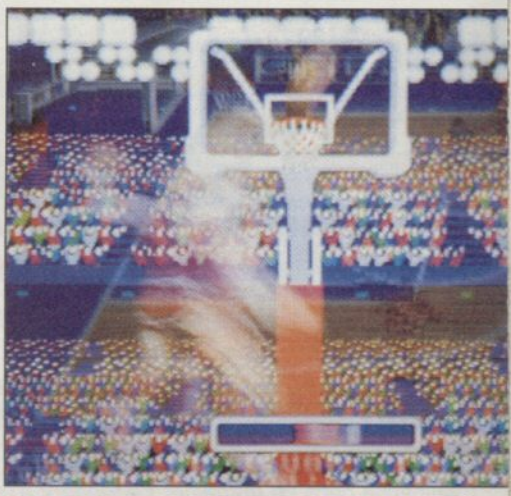
Il entre aussi de temps en temps dans des endroits louches pour tenter de gagner des objets (motos, ressorts, chaussures laser et autres engins étranges mais utiles) en pariant l'argent récolté à des jeux de mains. Jeux de mains, mais pas jeux de vilains puisque les enjeux portent sur un concours genre "le papier enveloppe la pierre, la pierre tombe dans le puits, la feuille bouche le puits"...

Amusant, immense et passionnant, *Alex Kidd* est un des jeux de plate-forme les plus riches sur la nouvelle console Sega.

Cartouche pour la console Sega Mega Drive. **M.L.**

TOP MICRO NEWS

SUPER REAL BASKETBALL



Défense de zone !
Les Boston Celtics sont en passe de battre les Lakers...

Décidément la Mega Drive, quelques mois avant sa sortie officielle dans notre beau pays, dispose déjà d'atouts impressionnants. On avait vu passer un foot qui sentait son arcade mignonne - mais alors là c'est le choc ! Ce ludiciel est le pendant sur console du *TV Sport BasketBall* de Cinemaware. Tous les coups du basket (je dis bien tous les coups) vous attendent au détour du dribble. Du spectaculaire bras roulé au tir à distance en passant par la passe smashée, toutes les combinaisons techniques s'en donnent à cœur-joie. Une seule restriction : l'impérieuse nécessité de maîtriser parfaitement le joystick de la console car il faut jongler sans cesse entre les trois boutons de tir. Délicat au début, mais très prenant avec un chouia d'entraînement. Et en plus c'est beau ! Certaines actions bénéficient d'un gros plan où il va vous falloir cadrer la balle dans le panier. Du jamais vu : la taille des joueurs atteint la moitié de l'écran sans que l'animation en soit pour autant saccadée ! Le jeu respecte d'ailleurs tout à fait les règles du basket américain : division des parties en quatre périodes de douze minutes, choix des tactiques défensives et sévérité sans faille de l'arbitre. Vous l'aurez compris, *Super Real Basketball* est une simulation totale, mais grâce à sa beauté et sa jouabilité, il se révèle aussi passionnant que le meilleur des jeux d'action.

Cartouche pour la console Sega Mega Drive. **A.N.**

PIXISOFT *LES JEUX D'ENFER*

1 rue de Metz 31000 TOULOUSE Tél. 61 23 48 02

800 TITRES EN STOCK PERMANENT

AMIGA-AMSTRAD-ATARI ST-ATARI 2600 / 800XL-NEC-PC-SEGA

SEGA - VENTE - ECHANGE

SEGA Pour 100 F seulement, vous pouvez échanger votre jeu contre un autre de même valeur. Si celui que vous désirez est d'une valeur supérieure, il convient d'ajouter la différence. Les jeux doivent être donnés avec notice et boîte d'origine.

BON DE COMMANDE à retourner à PIXISOFT 1 rue de Metz 31000 TOULOUSE

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
.....
.....
Téléphoner pour les disponibilités

COMMANDE	PRIX	RETOUR (éventuel)	ECART
		.....	
TOTAL		FORFAIT ECHANGE	

Ci-joint
☐ Chèque
☐ Contre remboursement (+30F)
Pour les achats : frais de port 15 F

(100 F x nombre de titres)
TOTAL

SEGA CLUB PIXISOFT

CHANGEZ DE JEU!!! POUR 100 F *(port compris)*

99 F

ENDURO RACER
PHANTASY ZONE 1
GLOBAL DEFENSE
THE NINJA
SECRET COMMAND
TRANSBOT
WORLD GRAND PRIX

199 F

BANK PANIC
F16 FIGHTER
GHOST HOUSE
MY HERO
SPY vs SPY

259 F

GREAT BASEBALL
GREAT FOOTBALL
PRO WRESTLING
QUARTET

269 F

KUNG FU KID
POWER STRIKE
SHANGAI
ZILLION

285 F

ALEX KID 1
ALEX KID 3
ASTRO WARRIOR
BLACK BELT
CHOPLIFTER
CYBORG HUNTER
GANGSTER TOWN
GREAT BASKET-BALL
GREAT GOLF
GREAT VOLLEY
WANTED
WONDERBOY 1
WONDERBOY 2
WORLD SOCCER
ZILLION 2

299 F

ALEX KID 2
ALIEN SYNDROM
ALTERED BEAST
AMERICAN PRO FOOTBALL
AMERICAN PRO BASEBALL
CALIFORNIA GAMES
BOMBER RAID
CASINO GAMES
CAPTAIN SYLVER
CLOUD MASTER
DEAD ANGLE
PHANTASY ZONE 2
KENSEIDEN

MONOPOLY
PENGUIN LAND
RAMPAGE
RASTAN
ROCKY
SCRAMBLE SPIRITS
THUNDER BLADE
TIME SOLDIER

319 F

BLADE EAGLE 3D
MAZE HUNTER
OUTRUN 3D
POSEIDON WARS 3D
SPACE HARRIER 3D

329 F

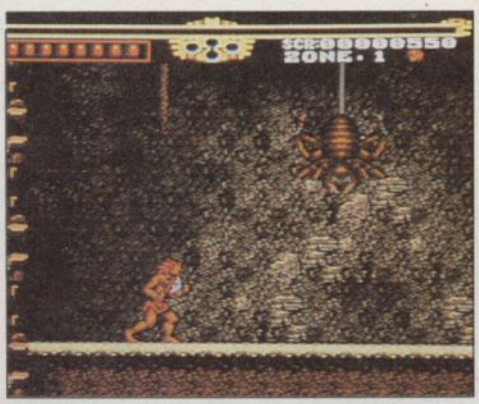
DOUBLE DRAGON
DYNAMITE DUX
GALAXY FORCE
GOLDEN AXE
GOLVELIUS
LORD OF THE SWORD
PSYCHO FOX
R-TYPE
RAMBO 3
SHINOBI
SPELLCASTER
TENNIS ACE
VIGILANTE
WONDERBOY 3

TOP MICRO NEWS

LEGENDARY AXE

Le grand blond avec la hache de guerre.

De l'action, encore de l'action ! Mais quelle action : palpitante, angoissante, sanglante, violente... Une nouvelle fois, la console Nec démontre sa redoutable efficacité dans ce domaine. *Legendary Axe* évoque tour à tour *Barbarian* et *Golden Axe* sur la console Sega. Autant dire que l'on baigne ici en pleine heroic-fantasy, mâtinée cependant de stylisme japonais côté graphismes. Armé d'une hache et vêtu d'un pagne étriqué, sa longue crinière blonde flottant au vent, notre héros des temps farouches s'en va rétablir l'ordre et la justice. Passant sans rechigner de la lumière du jour à l'angoissante obscurité du monde souterrain, il décapite gaiement tout ce qui se présente sur son passage. Mais s'il a des muscles à toute épreuve, le valeureux guerrier sait aussi faire montre d'agilité et de finesse (si, si !) - il lui en faut pour franchir les montagnes ou les précipices qui ponctuent



son chemin. Ou pour affronter les redoutables ennemis à la fin de chaque tableau (vous avez déjà essayé de détruire à coups de hache une pierre d'au moins deux mètres de haut qui dévale vers vous ?). Comme souvent sur console, l'accessibilité et la jouabilité constituent des modèles du genre. Pour tous les guerriers d'Odin armés de joysticks, le temps du repos et du verre d'hydromel n'est donc pas encore arrivé.

Carte pour la console Nec. **A.N.**

WATARU

Encore un jeu de plate-forme ! Décidément les Japonais aiment ça, c'est à croire qu'ils ont tous été engendrés dans des ascenseurs...

Mais là n'est pas la question, car il s'agit encore d'une superbe réalisation - comme vous avez maintenant l'habitude d'en voir sur cette console. Vous déplacez un zigoto qui se prend pour un "transformer" un tableau sur deux. Cette fantaisie mise à part, c'est du classique : tuer des ennemis, ramasser des pièces, acheter des objets et détruire les "boss" de fin de tableau. Décors splendides, animation parfaite et zizique agréable : bref, un très beau soft pour les amateurs du genre.

Carte Hudson Soft pour la console Nec. **J.D.**

TOUS NOS PRIX SONT T.T.C.

COCO NUT

SPECIAL CONSOLES DE JEUX

COCONUT REPUBLIQUE
13, bd Voltaire
75011 PARIS
Tél. : (1) 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT ETOILE
41, av. de la Grande Armée
75016 PARIS
Tél. : (1) 45.01.67.28
Métro Argentine

COCONUT MONTPELLIER
C.C.ial Le Triangle - Ni. Bas
34000 MONTPELLIER
Tél. : 67.58.58.88

COCONUT GRENOBLE
8, cours Berriat
38100 GRENOBLE
Tél. : 76.50.99.41

COCONUT
Vente par correspondance
13, Bd Voltaire
75011 PARIS
Tél. : (1) 43.55.63.00

EXCLUSIF: LES CONSOLES LYNX (ATARI), NEC 2 (SUPERGRAPHX), GAMEBOY (NITENDO), MEGADRIVE (SEGA), SONT EN DEMONSTRATION EN AVANT PREMIERE DANS LES MAGASINS COCONUT.

SEGA

CONSOLE SEGA 990	CASINO GAMES 295	MONOPOLY (ANGLAIS) 255	THE NINJA 255
MASTER SYSTEM	CALIFORNIA	MIRACLE WARRIOR 395	VIGILANTE 295
PLUS 1149	GAMES 295	MY HERO 195	WANTED 255
SUPER SYSTEM 1499	CYBORG HUNTER 255	OUT RUN 295	WORLD SOCCER 255
	CAPTAIN SILVER 295	PSYCHO FOX 295	WORLD GRD. PRIX 255
PHASER SEUL 295	CHOPLIFTER 255	PHANTASY STAR 395	WONDERBOY 255
PHASER + 3 JEUX 345	DYNAMITE DUX 295	PENGUIN LAND 295	WONDERBOY 2 295
LUNETTES 3 D 290	DEAD E AGLE 295	POWER STRIKE 255	WONDERBOY 3 295
	DOUBLE DRAGON 295	PRO WRESLING 255	Y'S 295
JEUX:	ENDURO RACER 255	QUARTET 255	ZILLION 255
AMERIC. BASEBALL 295	F 16 FIGHTER 195	RASTAN 295	ZILLION 2 255
AMERIC. PROFOOT 295	FANTASY ZONE 3 255	RAMPAGE 295	JEUX POUR PHASER:
ALTERED BEAST 295	FANTASY ZONE 2 295	R TYPE 295	GANGSTER TOWN 255
AZTEC ADVENTURE 255	FANTASY ZONE 255	RESCUE & MISSION 255	RAMBO 3 295
AFTER BURNER 295	GOLDEN AXE 295	ROCKY 295	SHOOTING
ALIEN SYNDROME 295	GHOSTBUSTERS 255	SCRAMBLE SPIRIT 295	GALLERY 255
ALEX KIDD 255	GALAXY FORCE 295	SHANGAI 255	JEUX
ALEX KIDD 2 295	GOLVELLIUS 295	SHINOBI 295	POUR LUNETTES 3D:
ALEX KIDD 3 255	GREAT GOLF 255	SPY VS SPY 195	BLADE EAGLE 3D 295
ACTION FIGHTER 255	GREAT FOOTBALL 255	SECRET COMMAND 255	MISSILE DEFENSE 295
ASTRO WARRIOR / PIT	GREAT BASKETBALL 255	SUPER TENNIS 195	OUT RUN 3D 295
POT 255	GREAT BASEBALL 255	SPACE HARRIER 295	POSEIDON 3D 295
BASKETBALL	GREAT VOLLEYBALL 255	TENNIS ACE 295	SPACE HARRIER 3D 295
NIGHTMARE 295	GHOST HOUSE 195	TIME SOLDIERS 295	ZAXXON 3D 295
BOMBER RAID 295	KENSEIDEN 295	THUNDERBLADE 295	
BANK PANIC 195	KUNG FU KID 255	TEDDY BOY 195	JOYSTICKS SEGA:
BLACK BELT 255	LORD OF THE SWORD 295	TRANSBOT 195	SPEED KING SEGA 145
CLOUD MASTER 295			CONTROL STICK 145

NINTENDO

CONSOLE DE BASE:	GOONIES 2 345	RUSH'N ATTACK 345	XEVIOUS 345
CONSOLE NINTENDO	GRADIUS 325	RC PROAM 325	
+2 MANETTES DE JEUX	GOLF 285	RAD RACER 345	SERIE PISTOLET
+ CABLE PERITEL 690	IKARI WARRIOR 345	SECTION Z 345	DUCK HUNT 325
	ICE CLIMBER 285	SOCCER 285	GUMSHOE 325
PISTOLET 340	ICE HOCKEY 285	SLALOM 285	HOGAN'S ALLEY 325
ROBOT 440	KID ICARUS 345	SUPER MARIO	WILD GUNMAN 325
	KUNG FU 285	BROS 285	
ALPHA MISSION 325	LIFE FORCE 345	SUPER MARIO 2 385	SERIE ROBOT
BALLOON FIGHT 285	LEGEND OF ZELDA 385	TRACK AND FIELD 385	GYROMITE 345
CASTLE VANIA 345	MEGA MAN 345	TIGER HELI 325	STACK UP 345
CLU CLU LAND 285	METROID 345	TROJAN 325	
DONKEY KONG 185	MACH RIDER 325	TOP GUN 345	JOYSTICKS
DONKEY KONG 3 185	PUNCH OUT 345	TENNIS 285	SPEEDKING
EXCITEBIKE 325	PINBALL 285	URBAN CHAMPION 285	NINTENDO 165
GALAGA 325	POPEYE 185	VOLLEYBALL 285	MAX 295
GUN SMOKE 325	PRO WRESTLING 325	WIZARD WARRIOR 345	NES ADVANTAGE 395
GHOST'N'GOBLINS 325	ROBOT WARRIOR 345	WRESTLEMANIA 345	

NEC-PC ENGINE

CONSOLE PC	GALAGA 349	R TYPE 2 449	CD ROMS:
ENGINE 1490	GUNHED 499	RED ALERT 499	LECTEUR CD ROM 3990
ATOMIC ROBO KID 499	HEAVY UNIT 549	ROCK ON 449	ALTERED BEAST 499
BIG MAN WORLD 299	HONEY IN THE SKY 299	SHANGAI 399	RED ALERT 499
BLOODY WOLF 549	JAPAN WARRIOR 499	SHINOBI 549	SIDE ARM 499
BREAK IN 399	KATO AND KASHOW 349	SIDE ARMS 449	WONDERBOY 3 499
CHAN AND CHAN 499	KNIGHT RIDER 499	SON SON 2 449	
CHASE HQ 499	KUNG FU 299	SPACE HARRIER 399	ACCESSOIRES:
CYBER CROSS 499	LEGENDARY AXE 499	TAITO MOTOR BIKE 499	SUPER JOYSTICK 399
DEEP BLUE 449	MOTOR ROADER 399	TIGER HELI 499	JOYPAD + ADAPTATEUR
DORAMON 499	MR HELI 499	VIGILANTE 499	2 JOUEURS 349
DRAGON SPIRIT 499	NAXAT OPEN 449	WATARU 399	ADAPTATEUR
DUNGEON	NINJA WARRIOR 499	WINNIG SHOT 449	5 JOUEURS 299
EXPLORER 499	P47 499	WONDER MOMO 349	
F1 PILOT 499	PACLAND 449	WORLD COURT	
F1 TRIPLE BATTLE 499	PC KID 449	TENNIS 449	
FANTASY ZONE 449	PRO BASKET 499	WORLD STADIUM 399	
FINAL LAP 499	R TYPE 499	YAKATTOCHUCKI 299	

ATARI 2600

BATTLE ZONE 120	MISSILE COMMAND 120	
BOXING 149	MOON PATROL 120	
CALIFORNIA GAMES 190	PHOENIX 140	
DARK CHAMBER 149	POLE POSITION 120	
DEFENDER 2 160	REALSPORT	
DESERT FALCON 169	SOCCER 120	
DIG DUG 130	REALSPORT	
DOUBLE DRAGON 190	TENNIS 120	
DOUBLE DUNK 169	RIVER RAID 2 179	
F14 TOMCAT 190	SECRET QUEST 169	
FOOTBALL SOCCER 130	SOLARIS 130	
GALAXIAN 120	STARGATE 140	
HERO 140	SUPER BREAKOUT 120	
JUNGLE HUNT 120	VANGUARD 120	
MARIO BROS 149	VOLLEYBALL 120	
MIDNIGHT MAGIC 120		

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

VENTE PAR CORRESPONDANCE à adresser exclusivement à : COCONUT - 13, bd Voltaire - 75011 Paris ☎ (1) 43 55 63 00

NOM _____
ADRESSE _____
_____
_____
TEL. _____

carte bleue CB

Date d'expiration _____
Signature _____

TITRES	MACHINE	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage + 15 F
● Total à payer

Règlement je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ CB

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30 F pour les frais de rembt.)

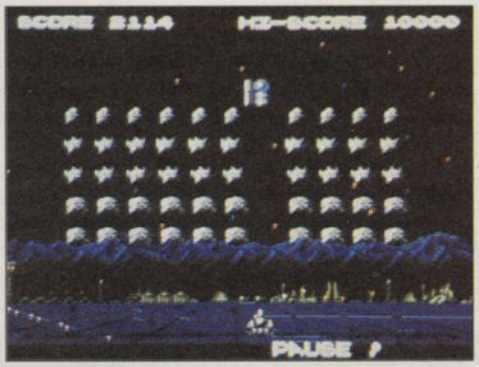
TOP MICRO NEWS

SPACE INVADERS

Ils reviennent en force !
Foutez-les à la porte, vous allez bien vous amuser...

Tiens te revoilà, toi ! T'étais où (houhouhou...), hein ? C'est à cette heure-ci que tu rentres ? T'as vu ta tenue ? Enlève-moi ces lasers multicolores et ces sprites détaillés tout de suite ! Régulièrement, *Space Invaders* revient sur toutes les machines - à chaque fois réactualisé -, mais rarement aussi bon que l'original. Cette fois, la cartouche contient non seulemement la première version de ce logiciel préhistorique (reproduite dans ses moindres détails) mais aussi la version 1990, remodelée de fond en comble. La rapidité du jeu a été augmentée, de superbes décors ornent le fond, les aliens tirent maintenant aussi sur le côté (planquez-vous !) et la soucoupe volante qui passe en haut de l'écran lâche parfois armes et bonus en quantité industrielle (rayon laser continu, missiles à tête chercheuse, bouclier protecteur, vies supplémentaires...) - tout cela vous aidera à tuer dix fois plus d'ennemis. Bien sûr, l'action reste fondamentalement la même, mais l'appétit de jeu se trouve stimulé par la variété des tableaux et des nouvelles options. Les programmeurs n'ont pas seulement redessiné les sprites, ils ont réussi un soft original, bourré de bonnes idées. Lors de certains tableaux par exemple, vous êtes plongés dans l'obscurité et les aliens ne sont visibles que lorsqu'ils passent dans l'étroit faisceau lumineux de vos projecteurs. Difficile dans ces conditions d'en finir avec le petit nerveux qui cavale d'un bout à l'autre de l'écran à la fin de chaque niveau ! Si vous aimez souffrir, vous allez adorer ça.

Carte Taito pour la Nec PC Engine. **M.L.**



DOUBLE DRIBBLE

Voilà une simulation de basket sans prétention, facile à manier et en même temps très complète. Vous pouvez bien sûr jouer contre un copain ou contre l'ordinateur. Une option permet même aux plus fainéants de laisser l'ordinateur jouer tout seul pendant que vous allez draguer à la pizzeria du coin. L'action se présente sous la forme d'un scrolling horizontal, mais il arrive parfois qu'un point particulièrement réussi donne lieu à une séquence plein écran dans laquelle vous pouvez voir votre joueur mettre élégamment la balle (et non pas la main) au panier. Quant à la manipulation, le contrôle s'exerce sur le joueur le plus proche de la balle : un bouton pour les passes, l'autre pour les tirs : pas besoin de déchiffrer trois tomes de mode d'emploi pour comprendre le fonctionnement d'une partie et élaborer sa stratégie. Le jeu se déroule d'une façon très rapide et très réaliste - tous les éléments du basket-ball y sont exploités : passages en force, entre-deux, défense, lancers francs... Il ne manque plus que les supporters craignos de l'A.S. Melun (on s'en passera pour cette fois !).

Avec une réalisation moyenne et peu spectaculaire, *Double Dribble* nous prouve que l'on n'a pas forcément besoin de sons digitalisés et d'images en Technicolor pour prendre son pied avec un ludiciel sportif.

Cartouche Konami pour la console Nintendo. **M.L.**

TIGER ROAD

Et une adaptation d'arcade, une ! Si *Tiger Road*, version PC Engine, ne constitue pas la plus belle adaptation de ce beat'em up d'arcade, elle apparaît certainement comme l'une des plus jouables. Ça scrolle à tout va : un coup à la verticale, un coup à l'horizontale et parfois même les deux ensemble. Le héros - un rien rustique - s'arrache du fin fond de sa province pour libérer des enfants qu'un ignoble tyran retient prisonnier dans son palais ultraprotégé. Dans cette bâtisse immense, vous devrez éviter de nombreux pièges avant d'arriver jusqu'à lui. L'intérêt du jeu vient de la variété des endroits traversés. Chaque salle en effet propose son lot infiniment varié de pièges, d'ennemis et de bonus divers. Notre plouc intrépide use de son habileté dans le maniement de la hache pour éliminer ses agresseurs, mais aussi pour briser les potiches où gisent toutes sortes de trésors. A l'aide de sa cape volante, il emprunte même la voie des airs pour gagner les endroits inaccessibles. Si le personnage se révèle maniable à souhait, les décors grisaillent, ternes et glauques, et l'action, quoique prenante, relève d'une difficulté trop importante pour pouvoir accrocher à long terme...

Cartouche pour la console Nec PC Engine. **A.N.**

Shoot Again

145 rue de flandre 75019 Paris (M° Crimée) — Tél : 40.38.02.38

NOUVEAU PC ENGINE II "SUPER GRAFX" RGB Péritel
50 ou 60 hrz + 1 jeu : 3450 frs
PC Engine normes péritel fançaises 50 hrz compatible tous moniteurs et toutes TV (100%) couleurs originales avec 1 jeux 1990 frs
Faites monter un auto fire sur votre joyspad d' origine

NOUVEAU : Correcteur de couleurs pour votre PC Engine 299 frs
EXCLUSIF
adaptation speed king pour votre PC Engine 100 frs

MEGA DRIVE péritel
60 hrz compatible tous moniteurs et toutes TV munies d' un canal AU.
2190 frs (sans jeux)
2490 frs avec Alex kidd

PC ENGINE NEC

PC Engine 60 hrz sans jeux	1490	Legendery axe	499	Volvief	499
PC Engine 60 hrz avec carte	1590	Dragon spirit	499	Knight rider	549
PC Engine 60 hrz + 1 jeux	1790	World court tennis	449	Heavy unit	549
PC Engine 60 hrz + 1 j. + carte	1890	Son son II	399	Atomic robo kidd	499
PC Engine 50 hrz + 1 jeux	1990	P 47	499	Chase H.Q.	499
PC Engine 50 frz + 1 j. + carte	2090	Dungeon explorer	435	Altered beast	475
Lecteur CD Rom	3990	Vigilante	499	Neutopia	475
		Cyber cross	499	Monster lair	525
Joyspad + doubleur	349	Ninja warriors	499	New zealand stories	449
Freedom stick NEC	Tél	Final lap	549	Super volley ball	499
Xe 1 pro NEC	890	Gunhed	549	Tiger road	549
		Tiger heli	499	Baseball '89	499
Doubleur	199	Bloody wolf	549	Blodia	349
Tripleur	249	Digital champ	499	Paranoïa	449
Quintupleur	299	Mr heli	499		
		USA pro basket	499	NEWS :	
Adaptation speed king	100	Bullfight	499	King of casino	349
Adaptation autofire	100	Motobike	519	Formation armed	399
Adaptation speed king + autofire	139	Shinobi	549	Drop rock	399
Adaptateur NEC pour moniteur Amstrad	249	PC kidd	499	Final zone II(CD)	449
		Triple battle F1	499	Strange zone	399

SEGA

Console sega	749
Lunettes 3D	309
Light phaser	269
Control stick	139
Rapid fire	109
Speed king sega	159
Dead angle	299
Dynamite dux	329
Golden axe	329
Psycho fox	329
Tennis ace	329
Cloud master	299
Spell caster	329
Galaxy force	329
Casino games	299
Wonder boy III	329
California games	299
tous titres en stock...	

NINTENDO

Import NINTENDO	
Adaptateur	299
Star war	395
Robocop	395
Double dragon	395
Image fight	395
Super contrat	395
Ikari 4	395
Nouveautées françaises	
Track and fiel II	365
Wizard and warriors	365
Megaman	365
Life force	365
Wersilmania	365
Section Z	365
Rush'n attack	365
Ikarri warriors	365
Mario bross II	365

RENSEIGNEMENTS Tél: (1)40.38.02.38 VENTE PAR CORRESPONDANCE : (1)40.34.36.26

NOM.....
PRENOM.....
ADRESSE.....
.....Tél :.....

Matériel.....
.....
Frais de port.....
Montant total.....

Bon à retourner, rempli à SHOOT AGAIN 145 rue de flandre 75 019 Paris
Réglement par chèque à SHOOT AGAIN (frais de port 25 frs) ☐
Règlement par contre remboursement (frais de port 40 frs) ☐

DOSSIER

CDI & CD-ROM : C-DEMENT !

(SUITE)

La première partie de ce dossier était consacrée au CD-ROM, outil à destination informatique par excellence. Il est temps d'en venir à l'application "grand public" du CD, à savoir le CDI.

Ceux qui sont constamment à l'affût des nouvelles technologies ont pu voir, depuis la naissance du CD, converger un nombre croissant d'applications vers un support universel. Celui-ci existe, et bien qu'il ne soit pas encore tout à fait prêt à conquérir l'ensemble des marchés, tout porte à croire qu'il fera une entrée triomphale dans tous les domaines.

COMPACT DISC INTERACTIF

Le seul terme de micro-ordinateur a fait fuir plus d'un utilisateur potentiel, même si ses besoins réclamaient l'acquisition d'un tel outil. L'arrivée du *CDI* - déjà annoncée par ses concepteurs Philips et Sony pour 1988 et qui ne se fera certainement pas avant fin 91/ début 92 - devrait réconcilier définitivement ces irréductibles réfractaires à l'informatique, sans même qu'ils s'en aperçoivent. Comment ? Tout simplement en s'imposant comme un appareil grand public au vrai sens du terme, aux côtés de la chaîne hi-fi, du téléviseur ou du magnétoscope.

Totalement autonome, le *CDI* ne nécessite aucune extension, si ce n'est un écran (TV ou moniteur), éventuellement une chaîne hi-fi pour la sortie sonore et une interface d'entrée qui peut être un clavier, une souris ou une télécommande. Il est important de noter que ces deux dernières constituent certainement le meilleur compromis pour l'utilisateur lambda.

L'architecture du *CDI* se constitue autour d'un microprocesseur 68000, d'une RAM de 1Mo et d'un système d'exploitation multitâches OS9. Il est prévu d'y rattacher un coprocesseur vidéo, permettant d'accélérer singulièrement les animations.

Bien que disposant d'une structure de fichier particulière, le principe de base reste identique à celui du *CD-ROM* ou du CD audio : spirale unique et vitesse linéaire constante. La véritable différence réside dans le mode d'accès à l'information, à savoir par translation du laser vers une localisation donnée du disque.

Le temps d'accès théorique est à peu près similaire à celui du *CD-ROM* : environ 400 ms, mais une astuce permet d'éluder ce problème. Elle se base sur le procédé du léger différé : l'information (image, son ou texte) est stockée en RAM durant un temps t1 avant d'être expédiée vers l'interface de sortie. Pendant cette durée, le laser se déplace vers une nouvelle coordonnée, ce qui lui prend un temps t2. Résultat : t2 - t1 = t3. Ce dernier étant forcément moins important que le temps d'accès lui-même, il peut rendre cette opération presque totalement transparente à l'utilisateur.

LES PLUS DU CDI

Quintessence de toute l'évolution du CD, le *CDI* ne se limite pas - contrairement aux autres produits - à une utilisation particulière. En effet, il couvre la totalité des applications des autres dérivés CD, et plus encore : l'éducation (l'interactivité permet d'obtenir une réaction quasi intelligente au problème posé), la formation (idem que précédemment), l'information (la quantité de données stockées peut englober un domaine tout entier) et enfin les loisirs, que ce soit les jeux ou les films vidéo. Trois qualités de son différentes sont proposées : haute qualité CD-DA (compact disc audio), qualité émission FM, qualité émission AM, les deux dernières permettant, de par leur faible rendement, un gain de place significatif. Un atout de taille réside dans la possibilité de définir jusqu'à 16 canaux de 72 minutes, ce qui donne plus de neuf heures de musique en stéréo.

Comme l'audio, la vidéo dispose de plusieurs modes de codage : le **DYUV** (pour

L'une des nombreuses applications du CDI. Ediris est un programme d'aide à l'apprentissage de la mécanique destiné à la régie Renault.

les images naturelles), le **RGB** (pour les graphiques de haute qualité), le **CLUT** (pour les graphiques "standard" et les mises à jour rapides) et enfin le **RLE** (pour l'animation type dessin animé). Alors que le **DYUV** est particulièrement gourmand en espace mémoire avec ses 100 Ko par image, le *RLE* se contente de 10 Ko. Visuellement, la différence ne pardonne pas, en particulier lorsqu'il s'agit d'une image qualité vidéo (nécessitant donc un codage **DYUV**) compressée en *RLE*. La qualité d'une application *CDI* dépendra donc de l'emploi approprié des différents modes de codage en fonction du document d'origine.

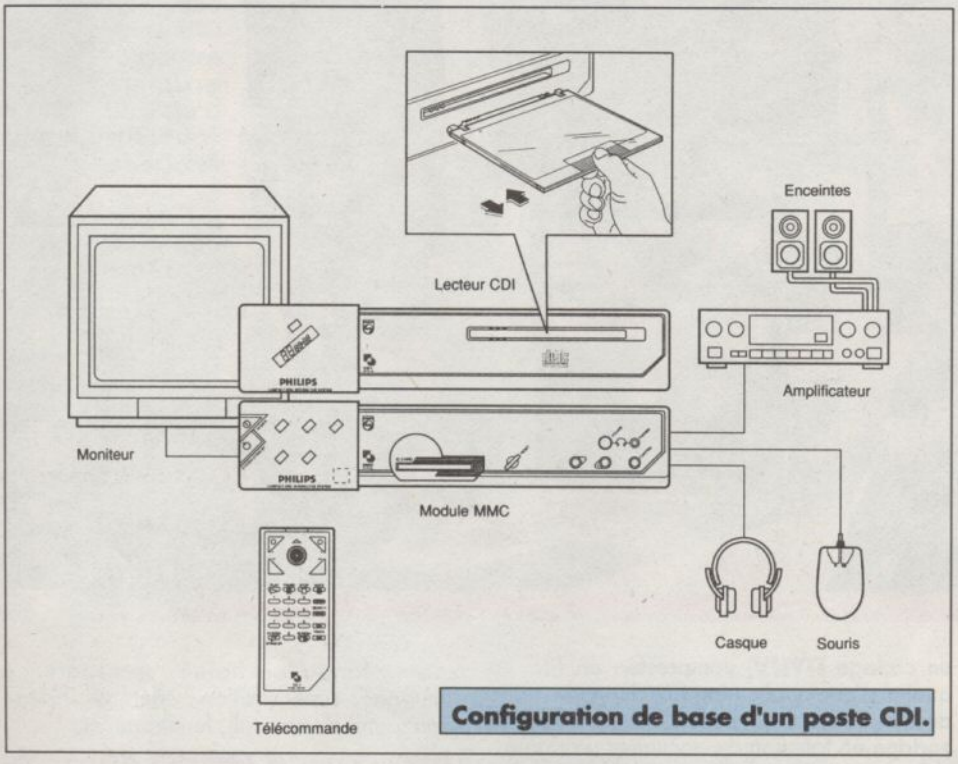
La numérisation de l'image, outre sa qualité de restitution, comporte de multiples avantages. Elle offre en particulier une panoplie d'effets visuels impressionnants et pour la plupart irréalisables sur un support analogique : création de sous-écrans, défilement d'images, zoom, fondu enchaîné, transparence d'images, superposition, effets de rideau (horizontal ou vertical), fenêtrage, etc.

TOUT SUR CDI

Il y a des erreurs que l'on ne commet pas deux fois. Avec le magnétoscope V2000, Philips avait appris à ses dépens que la qualité seule ne comptait pas sans un support

Le CDI 180 de Philips.

Les définitions du Robert encyclopédique (9 volumes) sur CD-ROM, un produit édité par La Commande Electronique. 100 000 mots, 160 000 citations, 450 000 formes verbales et 1 million de synonymes. Fonctionne sous DOS ou sous Framework sur PC.

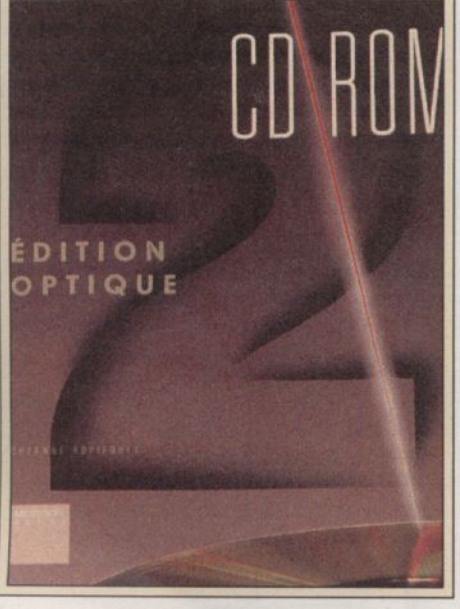


Configuration de base d'un poste CDI.

standardisé. L'expérience s'était d'ailleurs soldée par un arrêt de production après une bien courte carrière. La leçon a servi puisque le *CDI*, avant même de voir le jour, disposait déjà d'une norme d'indexation de fichiers (High Sierra, la même que celle du *CD-ROM*) et d'une charte définissant précisément un plan de développement portant le nom de Red Book. Ces règles de base auxquelles ont adhéré Philips, Sony, Matsushita et d'autres grands constructeurs, garantissent une standardisation dans le vrai sens du terme.

A l'heure actuelle, la compatibilité du *CDI* s'arrête au CD audio. Il est cependant envisageable qu'elle s'étende dans l'avenir à tous les autres dérivés du CD. Si une telle chose devait se produire, cela constituerait un événement presque aussi important que l'invention du moteur à explosion... Imaginez un appareil unique, un seul type de support, utilisable aussi bien au bureau qu'à la maison ou encore dans une voiture, et pouvant distiller la connaissance sous toutes ses formes - aussi bien que des distractions... Annuaire électronique, presse écrite, encyclopédie, lecteur vidéo, ordinateur personnel : autant de termes qui tomberaient en désuétude. Mais nous n'en sommes pas encore là et tous ces joujoux ont encore de beaux jours devant eux, ne serait-ce qu'en raison des impératifs financiers.

CD-ROM Edition Optique de Microsoft Press, édité en France par P.S.I. Malgré son âge avancé - son édition date de 1987 - il recèle une foule d'informations sur le sujet.



C-DEJA FINI !

Toutes les révolutions ont provoqué des grincements de dents. Mais celle qui frappe aujourd'hui à notre porte, et qui est sûrement la plus insidieuse de toutes, échappera certainement à cette règle. Après des années de préparation, d'adaptation du marché, elle pourra pénétrer en douceur dans les foyers sans que personne ne se doute de l'étendue du phénomène. Rêve ou cauchemar ? Nous verrons bien. Une chose est sûre, le CD et ses petits n'ont pas fini de faire couler de l'encre, en attendant de la remplacer définitivement...

Georges Brize

LES CD-ROM D'INNELEC

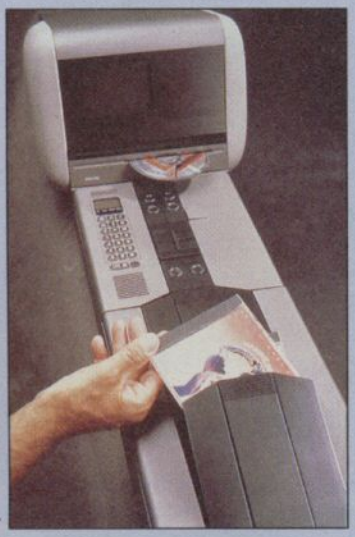
Dans la première partie de ce dossier, plus particulièrement dédiée aux CD-ROM, nous avions omis de vous citer les titres distribués par la société Innelec. Au total, 14 CD-ROM recouvrant des domaines variés, tels que shareware, bureautique, apprentissage de la programmation, banque d'images, jeux et éducatifs :

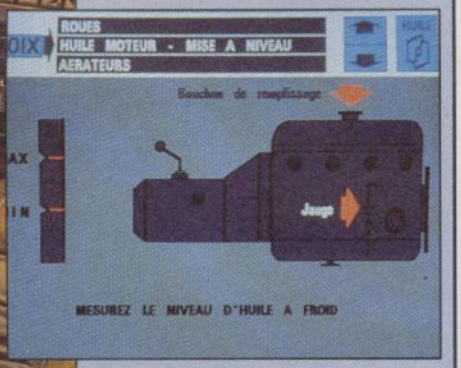
- **Shareware Grab Bag :** compilation de plus de 300 logiciels (jeux, finance, bureautique, education etc.). Prix : 990 F.
- **Super Blue :** les logiciels les plus connus du domaine public (612 au total). Prix : 1 490 F.
- **PC-Blue :** 440 programmes relatifs aux jeux, à la science, aux mathématiques, à l'éducation etc. Prix : 990 F.
- **Software du Jour :** de nombreux logiciels répartis selon 5 fonctions (business, bureautique, informatique, jeux et éducatifs). Prix : 499,50 F.
- **RBBS-PC in a Box :** 7000 logiciels grand-public pour PC. Prix : 1 490 F.
- **Shareware Gold :** les 40 meilleures ventes de compilations de domaine public. Prix : 799,50 F.
- **"C" CD-ROM :** programmes C, codes sources et utilitaires. Prix : 990 F.
- **Programmer's ROM :** informations sur de nombreux langages de programmation (ADA, Basic, C, Forth, Fortran, Modula 2, Prolog etc.).
- **About Cows :** banque de textes complète sur les plus belles espèces bovines. Prix : 299,50 F.
- **Spectrum Clip Art :** banque de 6 500 images classées en 14 domaines d'illustration (alphabet, design, titres, humour etc). Prix : 2 990 F.
- **Wheeler-Quick Art :** banque de 2 200 images au format TIFF, faciles à intégrer dans des programmes d'édition. Prix : 2 499,50 F.
- **CD Games Pack :** compilation de 30 des meilleurs jeux Code Masters pour C64, prochainement disponible sur CPC. Prix : 279 F, soit moins de 10 F par jeu.
- **Bookshelf :** les 10 plus importants ouvrages de référence américains (The American Heritage Dictionary - 200 000 définitions -, Thesaurus Electronique - 500 000 synonymes etc). Prix : 3 546,14 F.
- **The CIA World Factbook :** base de données statistique et événementielle concernant 248 pays. Prix : 990 F.

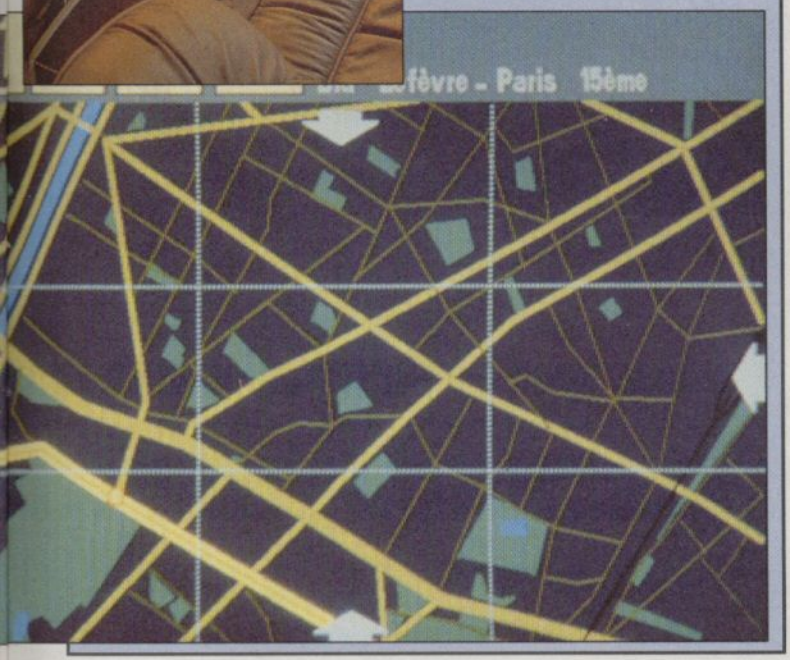
Pour de plus amples renseignements sur ces produits, contacter la société Innelec au 48.91.00.44.

SYSTEME RENAULT ATLAS

La Megane, la voiture futuriste de Renault, comprend tout ce qui est à la pointe de la technologie. Il est donc tout naturel que l'on y trouve un lecteur de CDI ultrasophistiqué signé Philips. Non, ce n'est pas de l'esbroufe, puisqu'un disque d'aide à la conduite, nommé Atlas a été réalisé et que Renault projette l'installation optionnelle de CDI sur ses modèles haut de gamme. Problèmes de trafic ou tout simplement mécaniques, Atlas est là pour les résoudre. Les cartes géographiques inscrites sur le disque couvrent toute l'Europe et permettent de visualiser rapidement les grands axes, aussi bien que les départementales reliant un point à un autre. Et le tout avec fond sonore. A quand la voiture sans chauffeur ?







INFORMATIQUE

ULTIMA

5 Bd Voltaire
75011 PARIS
Tél. (1) 43 38 96 31
Fax: (1) 43 38 11 86
métro République

72/74 Rue de Paris
59000 LILLE
Tél. 20 42 09 09
Fax: 20 57 09 29
métro gare

Place du Capitole
35, rue du Taur
31000 TOULOUSE
Tél. 62 27 04 37
Fax: 62 27 10 97

ATARI
520/1040 STE

Unité centrale + 15 jeux originaux + 10 disquettes + 20 logiciels (traitement de texte, dessin, utilitaires...)

livré avec le Basic Omikron

520 3490 F — 1040 4490 F

520 STE étendu à 1Mo 3990F

520 STF étendu à 1 Mo
Nous Consulter
le STACY est DISPONIBLE
SM124 occasion 790F
Disque dur 30 Mo 3990F
Souris ATARI 290F
lecteur interne DF 850F
Lecteur externe 3"1/2 990F
Lecteur externe 5"1/4. 1700F

520/1040 STE
Couleur

Unité centrale + 15 jeux originaux + 20 disquettes + 30 logiciels (traitement de texte, dessin, utilitaires...)
+ moniteur couleur SC1425/1224

520 5490 F — 1040 6490 F

ATARI
520STF / 1040STF
Il nous en reste à des prix canons
Téléphonez nous! Vite

AMIGA 500

+ 10 Disquettes
+ Cable Péritel
+ 1 Joystick
3490 F
+ ext. 512K 448OF
+ moniteur couleur 1084 698OF
+ disque dur A590 20 Mo 1178OF

+ STARTER KIT (tr. de texte, dessin, jeux)
+ 10 Disquettes
+ Cable Péritel
+ 1 Joystick
3990 F
+ ext. 512K 478OF
+ moniteur couleur 1084 728OF
+ disque dur A590 20Mo 1208OF

SOFTS SEGA MEGADRIVE

SUPER REAL BASKETBALL	520
NEW ZEALAND STORY	495
AIR DIVER	495
GOLDEN AXE	540
SUPER SHINOBI	508
GHOULS'N GHOST	495
RAMBO III	450
SUPER HANG ON	540
ALEX KID	450
THUNDER FORCE	495
KEN	495
PRO JOYSTICK 1	490

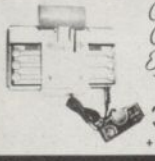
NEC PC ENGINE

NEC PC ENGINE	1490 F
NEC PC ENGINE + 1 JEU	1550 F
NEC PC ENGINE + 2 JEUX	1790 F

JEUX NEC

TIGER ROAD	490
SPACE INVADERS	490
CITY HUNTER	490
NEW ZEALAND STORY	490
RASTAN SAGA	450
SUPER VOLLEY BALL	490
PC KID	450
GALAGA	390
BULL FIGHT	490
CYBER CORE	490
PARANOIA	449
CHASE HQ	490
VIGILANTE	399
HEAVY UNIT	490
RED ALERT CD	490
BLOODY WOLF	495
TRIPLE BATTLE	399
DRAGON SPIRIT	399

NEC II PC GRAFX



C'est Nouveau
C'est disponible
En exclusivité chez
ULTIMA
3490 F
+ 1 jeu Battle Ace

PROMO NEC

GUNHED	420
GUNHED + KUNG FU	590
JOYSTICK XI PRO	690

Facilités de paiement: nous consulter

BON DE COMMANDE

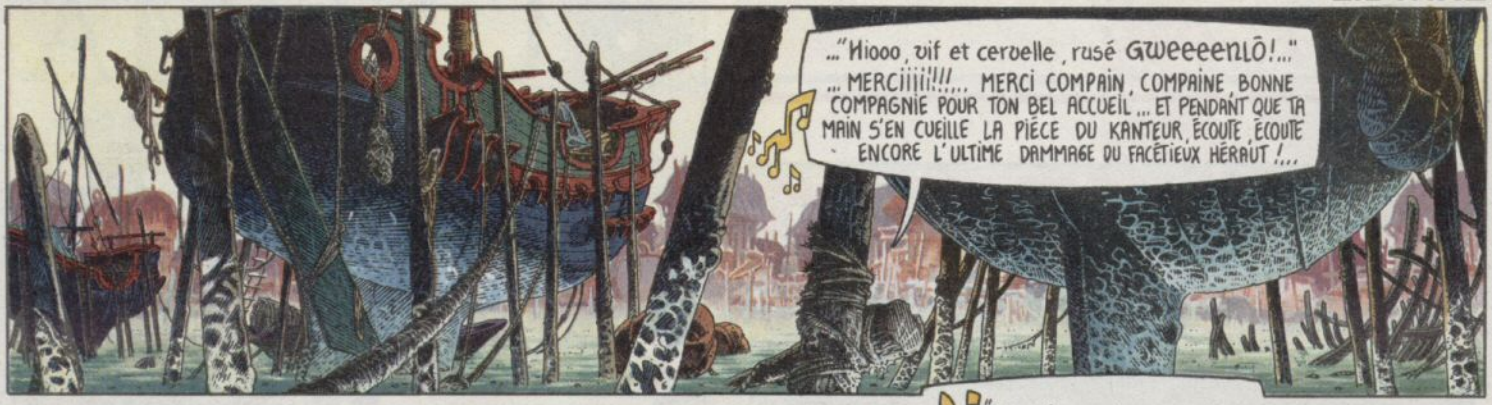
à envoyer à ULTIMA/SARO VPC 5 Boulevard VOLTAIRE 75011 PARIS

Nom:
Prénom:
Adresse:
Code Postal:
Ville:
Tél:
Carte bleue n°:
Date d'expiration:
Signature:

Désignation	Prix	Qté	Montant

transport logiciel 25F, matériel 140F
Les prix sont ttc, les promos ne sont pas cumulables
Total

Ultima se réserve le droit de modifier les prix et les promos
Articles dans la limite des stocks disponibles


..."Hiooo, vif et cervelle, rusé GWeeeenlô!..."
... MERCIiiii!!!... MERCI COMPAIN, COMPAINE, BONNE COMPAGNIE POUR TON BEL ACCUEIL... ET PENDANT QUE TA MAIN S'EN CUEILLE LA PIÈCE DU KANTEUR, ÉCOUTE, ÉCOUTE ENCORE L'ULTIME DAMMAGE DU FACÉTIEUX HÉRAUT !...

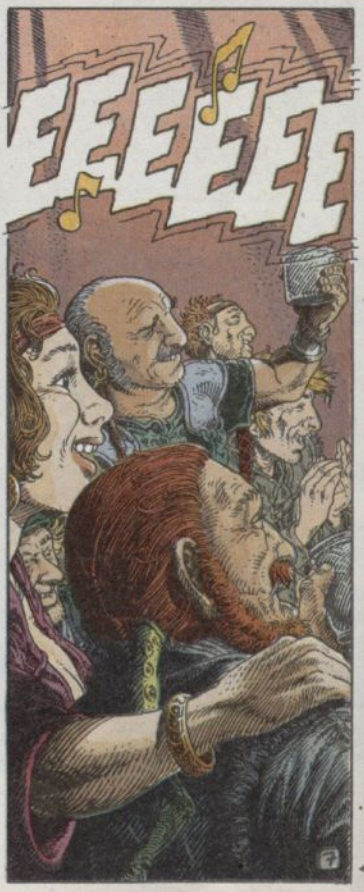
..."Gwenlô, Démons et Divins,
Au grân banquet du Koron,
Hiooo, Festent des coudes,
Enjoient des mains,
Ensuit pètent et rêpètent :

..."Gwenlô, tout pitre, beau pitou,
Dito uelle la cantilène,
Hiooo, Va 'cor un lustre, Fils et Filles
Tout au long, dévercoucher!...
...Hiooo, voilà ses
sorcelles, ruséééé

..GWEEEEEEEEEEEEEE
LIDWINE

EEEEEEE

EEEEEEE


EEEEEEE

A suivre...

GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

Bientôt sur vos machines

	Atari ST	Amiga	CPC
BOMBER			149/199
UNREAL		299	
HOT ROD	249	249	
SONIC BOOM	249	249	99/149
NINJA SPIRIT	249	249	99/149
CYBERBALL		249	99/149
IRON LORD			149/199
FRED	249	249	
LOST PATROL	199	249	
TENNIS CUP	249	249	169/199
IVANHOE	199	249	
LAST NINJA II	249	249	
BLOODWYCH			149/199

La sélection GAME'S au meilleur Prix

RAINBOW ISLANDS	CPC Disque	~~169~~	149
NINJA WARRIORS	CPC Disque	~~169~~	149
DOUBLE ACTION	CPC Disque	~~219~~	199
DEFENDER OF THE CROWN	"	~~219~~	199
F29 RETALIATOR	Atari ST	~~219~~	199
MAUPITI ISLAND	Atari ST	~~319~~	289
MIDWINTER	Atari ST	~~309~~	289
GREAT COURTS	Atari ST	~~279~~	249
BAT	Atari ST	~~419~~	399
DOUBLE DRAGON	Atari ST	~~219~~	199

(Dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 30/04/90)

Une revue gratuite pour tout logiciel acheté.

Tous les jeux sont garantis échange.

GAME'S sélectionne aussi les meilleurs jeux d'aventure, d'action et de simulation sur **PC & Compatibles et Commodore 64**

NOUVEAU !

CONSOLE SEGA MASTER SYSTEM + 1 JEU 749 F

En cadeau un disque Laser*
pour tout achat d'une console **SEGA MASTER SYSTEM**

CARTOUCHES DE JEUX A PARTIR DE 99 F

JOYSTICKS COMPATIBLES SEGA A PARTIR DE 125 F

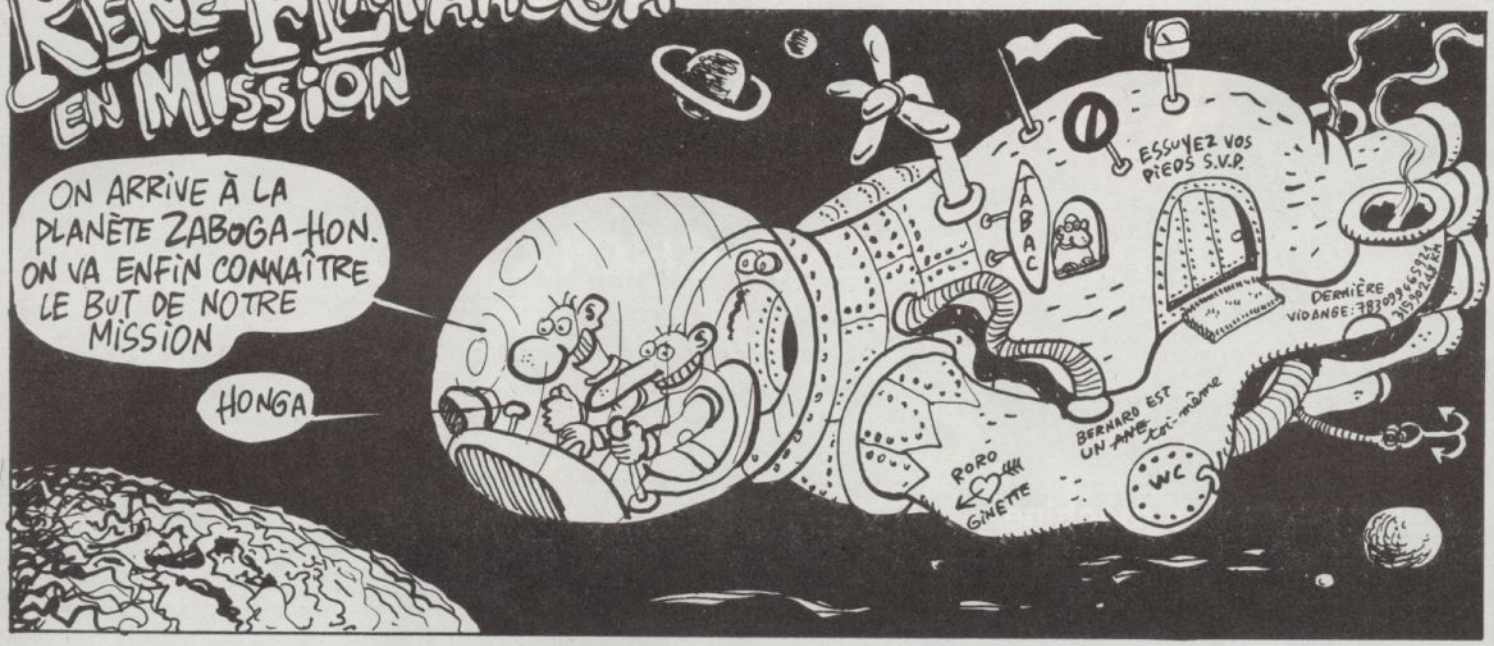
*dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 30/04/90

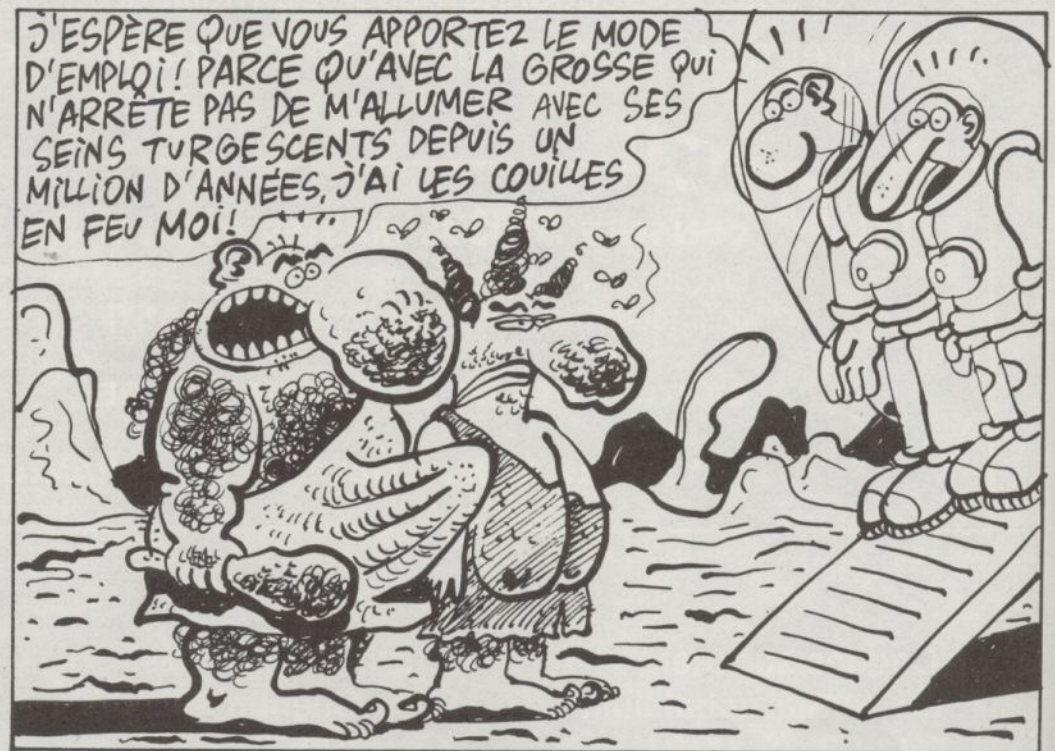
Cagnes-sur-mer
67, Bd du Maréchal Juin
Tél : 93 22 55 21

Centre Commercial
Saint-Quentin Ville
Tél : 30 57 13 43

Centre Commercial
Vélizy 2
Tél : 34 65 18 81

RENÉ FLAPAHOGA EN MISSION





CARALI

NOUS CONSULTER POUR LA LISTE DISPONIBLE DES JEUX D'OCCASION

OPERATION COUP DE "POINTS"

TEL : 45. 49. 14. 50.

71, rue du Cherche-Midi
75006 Paris
Tél. : (1) 45 49 14 50

JEUX DISPONIBLES D'OCCASION SUR :

AMIGA-ATARI-MSX 1.2
SPECTRUM-COMMODORE
AMSTRAD
ATARI 2600-ATARI-X.E
CBS COLECOVISION
MATTEL-NINTENDO-SEGA
VIDEOPAC

NINTENDO

CONSOLE + POIGNEE + TRANSFO + PERITEL + PISTOLET + 2 JEUX **990,00F**

CONSOLE + POIGNEE + TRANSFO +PERITEL **690,00F**
POIGNEE INFRAROUGE **395,00F**
PISTOLET **299,00F**
POIGNEE NES MAX **295,00F**

POPEYE **190,00F**
DONKEY KONG
DONKEY KONG III

URBAN CHAMPION **290,00F**
SOCCER
BALLON FIGHT
CLU CLU LAND
ICE CLIMBER
GOLF
SLALOM
PINBALL
KUNG FU
VOLLEY-BALL
TENNIS
ICE HOCKEY

GRADIUS **330,00F**
TROJAN
GUN SMOKE
GHOSTS & GOBLINS
RC PRO AM
EXCITE BIKE
MACH RIDER
TIGER HELIT

GOONIES II **360,00F**
CASTLEVANIA
KID ICARUS
RAD RACER
TOP GUN
METROID
METAL GEAR
ROBOT WARRIOR
WIZARD WARRIOR
MEGA MAN
WRESTLE MANIA
LIFE FORCE
PUNCH OUT

TRACK'N FIELD 2 **390,00F**
LEGEND DE ZELDA
SUPER MARIO BROSS 2

NOUVEAUTÉS À PARAITRE, NOUS CONSULTEZ

SEGA

MY HERO **199,00F**
F 16 FIGHTER
GHOST HOUSE
BANK PANIC
SPY VS SPY

AZTEC ADVENTURE **259,00F**
GREAT FOOT BALL
GREAT BASE BALL
PRO WRESTING
QUARTET

KUNG FU KID **269,00F**
POWER STRIKE
SHANGAI
ZILLION
PHANTASY ZONE 3

ALEX KID 1 **285,00F**
ALEX KID 3
ASTRO WARRIOR
BLACK BELT
CHOPLIFTER
CYBORG HUNTER
GANSTER TOWN
GREAT BASKET BALL
GREAT GOLF
GREAT VOLLEY
WANTED
WONDER BOY
WONDER BOY 2
WORLD SOCCER
ZILLION 2

ALEX KID 2 **299,00F**
ALIEN SYNDROME
ALTERED BEAST
AMERICAN PRO FOOTBALL
AMERICAN BASE BALL

CALIFORNIA GAMES **299,00F**
BOMBER RAID
CASINO GANES
CAPTAIN SILVER
CLOUD MASTER
DEAD ANGLE
PHANTASY ZONE
KENSEIDEN
MONOPOLY
PENGUIN LAND
RAMPAGE
RASTAN
ROCKY
SCRAMBLE SPIRITS
SPACE HARRIER
THUNDER BLADE
TIME SOLDIERS

BLADE EAGLE 3D **319,00F**
MAZE HUNTER 3D
OUT RUN 3D
POSEIDON WAR 3D
SPACE HARRIER 3D
ZAXXON 3D

AFTER BURNER **329,00F**
DOUBLE DRAGON
DYNAMITE DUX
GALAXY FORCE
GOLDEN AXE
GOLVELLIUS
LORD OF THE SWORD
OUT RUN
PSYCHO-FOX
SHINOBI
SPELL CASTER
TENNIS ACE
VIGILANTE
WONDER BOY 3

ATARI 2600

PADDLE (poignée ronde) **149,00F**
PADDLE + 1 JEU WARLORDS **199,00F**

149,00F
GANGSTER ALLEY, CHINA SYNDROME, NIGHT STALKER, GRAND PRIX, WIZARD OF WORD, ZAXXON, CARNIVAL, REACTOR, BASEBALL, PIGS IN SPACE, COSMIC GREEPS, ASTROBLAST, ARMOR AMBUCH, LOCK'N CHASE, BOARDIN, DEFENDER, HUMAN CANNONBALL, BERZERK,SPACE CAVERNE, DICE PUZZLE, FOREST, PITFALL, DRAGSTER, GLACIER PATROL, PRIVATE EYE, LAZER BLAST, STAR TREK, COSMIC ARK, SUBTERRANEA, STAR VOYAGER, ADVENTURES ON GX 12, JOUST, DIG DUG, DEADLY DISC, PLANET PATROL, TAPE WORM, QUICK STEP,FROST BITE, RIDDLE OF THE PHINX, FIRE FIGHTER , MOONSWEEPER, ATLANTIS, DEMON ATTTACK, HOCKEY, NEXAR, ECHEC

199,00F
CALIFORNIA GAMES, BILLARD, RAMPAGE, SKY, HERO, DESERT FALCON, DECATHLON, COMMANDO, PRO WRESTLING, BEAMRIDER, RIVER RAID, RIVER RAID 2, SKY JINKS, BUMP'N JUMP.

TOUTES LES CARTOUCHES PEUVENT ETRE TESTEES EN MAGASIN.
REPRISE OU ECHANGE DE VOS ANCIENS JEUX.
TOUS CES TITRES PEUVENT ETRE DISPONIBLES D'OCCASION.
SEULS SONT ACCEPTES LES JEUX AVEC BOITE ET NOTICE.

Le magasin est ouvert du lundi au samedi de 10H à 20H sans interruption, métro ST PLACIDE ou SEVRES BABYLONE

BON DE COMMANDE

à retourner après l'avoir rempli à :

2010 ELECTRONICS 71 RUE DU CHERCHE - MIDI 75006 PARIS

Indiquez le titre de votre choix ci-dessous ainsi que les prix correspondants

Titre.....F Titre.....F
Titre.....F Titre.....F
Titre.....F Titre.....F
Titre.....F Frais de port 23F
Titre.....F machine + 50F
Titre.....F TOTAL .....F

NOM.....
PRENOM.....
ADRESSE.....
.....
CODE POSTAL.....
VILLE.....
TYPE DE CONSOLE.....
N° TELEPHONE.....

Ci-joint mon règlement par chèque □ ou mandat □ à l'ordre de 2010 ELECTRONICS

TOP SECRET

JEUX OFFERTS PAR

Les éclaireurs ont fait leur boulot ! Le Pony Express fonctionne à plein et le courrier pullule de : "Je certifie être l'auteur du Top Secret ci-joint et ne l'avoir recopié sur aucun journal français ou étranger." D'anciens numéros de Micro News pour ceux qui ont le souffle court, et un sac de jeux pour les amateurs de grandes cavalcades (dans ce cas, préciser la version désirée).
***Manhunter 2 in San Francisco*, *Mewilo*, *Kenseiden* et *Stormlord* : l'exotisme à votre porte pour quelques lignes de plus ! Et lisibles - s'il vous plaît...**

PC

MANHUNTER 2 IN SAN FRANCISCO

(envoyé par Nicolas Barra)

JOUR 1

Sous le vaisseau, prenez la carte d'identité (ID CARD), puis le MAD. Il s'allume automatiquement. Cliquez INFO, puis le nom du Manhunter (PETER BROWN), EXIT, sélectionnez TRACKER (attendez la disparition de l'homme dans la fontaine et resélectionnez TRACKER), cliquez au port sur l'autre homme et tapez C. Allez dans l'appartement du Manhunter (F3), ouvrez le tiroir, prenez le vêtement et regardez par la fenêtre. Sortez, dirigez-vous vers la banque (BANK OF CANTON), entrez, droite, avant. Vous pénétrez dans un bureau, prenez le journal (NEWSPAPER) et le papier sur l'autre bureau (NOTE), regardez l'homme et l'inscription sur la porte (VOMIT DAT). Surtout n'oubliez pas que l'on se trouve **à l'intérieur du bureau**, donc on lit l'inscription **à l'envers** - comme dans un miroir (le nom de l'homme est TAD TIMOV), puis C, INFO, TAD TIMOV, EXIT, C. Sortez de la banque, regardez l'homme, prenez le croc qui se trouve dans sa gorge (FANG) et le ticket (LAUNDRY RECEIPT).

Allez au FERRY BUILDING, lisez l'affiche puis allez au port (WAREHOUSE). Entrez, passez les robots, lisez le message (retenir les noms ZAC et MID). Ensuite emparez-vous du maillet, ressortez en évitant toujours les robots ; dirigez-vous vers la fontaine (EMBARCADERO FOUNTAIN), entrez dans le tuyau, tuez les rats et les chauves-souris. Vous parvenez dans une pièce où se trouve un mutant, raide mort.

Prenez le permis de conduire (DRIVER LICENSE) sous le lit, regardez le mutant et prenez le flacon vide (FLASK). Parcourez des yeux le permis de conduire, vous y trouverez le nom XXX, STONE. En pensant au message, vous vous dites qu'il existe deux possibilités : MIC STONE ou ZAC STONE. Le véritable nom est MIC STONE. Tapez C, INFO, MIC STONE, EXIT, C - ressortez, allez chez TAD TIMOV et entrez. Après l'attaque (mortelle) du chien, allez dans le parc (HYDE STREET PIER), descendez l'échelle et entrez dans le tunnel. Après l'attaque du mutant, voyagez. Un message des Orbs apparaît, entrez TAD TIMOV et MIC STONE. En route pour la suite !

JOUR 2

Sélectionnez TRACKER, suivez le premier homme jusqu'au temple (TEMPLE), resélectionnez TRACKER, cliquez sur le second homme et suivez-le jusqu'à la laverie (LAUNDRY). TRACKER encore et cliquez sur le second homme chez le docteur (DR'S HOUSE). Dans la station de bus (CABLE CAR BARN), attendez qu'un autre pékin arrive après avoir tué le premier tracker - cliquez dessus. Suivez-le jusqu'à la boîte de nuit (PRIVATE CLUB) et éteignez le MAD (C).

Allez au pont 5 (PIER 5), regardez le cadavre du mutant, prenez la muselière (MUZZLE) et utilisez le croc (qui rentre parfaitement). Rendez-vous chez TAD TIMOV, entrez et quand le chien apparaît, utilisez la muselière. Vous pouvez maintenant aller lire le portrait et prendre l'appareil photo (CAMERA). Sortez, allez au temple (TEMPLE), droite, entrez, regardez les pots et mettez quatre pincées du contenu du second pot à partir de la gauche dans la pipe, puis fumez-la. Vous aurez une vision intéressante, plus une statue (STATUE).

Direction la gauche, entrez dans le temple. Evitez les projectiles, grimpez les escaliers, cherchez la statue nommée HEAVEN et utilisez le vêtement sur elle (le message "FROTTEZ LE BIJOU D'HEAVEN !" était inscrit dessus. Un autre message vous est destiné, montez, passez le tapis roulant, attendez bien que votre tour soit arrivé... Prenez le parchemin (SCROLL) et sautez par la fenêtre !

Allez très vite dans la pyramide (TRANSAMERICA PYRAMID), prenez le pistolet (GUN), entrez à nouveau, montez, évitez les tirs du robot et vous aurez aidé un esclave à s'échapper du même coup...

Une visite dans la boutique, entrez et ressortez, pénétrez dans la maison dévastée du docteur, regardez le cadavre, haut, encore un coup d'œil sur le macchabée - emparez-vous de la lettre coincée dans sa veste et utilisez le flacon vide (vous le remplissez avec le contenu de l'alambic). Remarquez le nom N. GORING sur la lettre (N comme NOAH dans le journal), C, INFO, NOAH GORING, C. Allez chez le père NOAH, entrez et fouillez les dossiers tout en vous attribuant la boîte d'allumettes. Direction la boîte de nuit (PRIVATE CLUB) et frappez. Un petit tour à la station de bus (CABLE CAR BARN), prenez-en un, allez près de l'interrupteur et appuyez dessus. Passez par le

passage qui s'ouvre ainsi à vous, regardez les cadavres et prenez l'autre lettre. Ressortez par le même chemin ; il faut alors se souvenir du message inscrit sur le parchemin "WEST EST NOTRE SEULE CHANCE" - essayez donc ZAC WEST, C, INFO, ZAC WEST, C. Allez au musée des cires, regardez la statue et foutez-lui des coups de maillet ; entrez, gauche, gauche, montez et extirpez-vous du musée. Dirigez-vous vers la laverie, regardez la porte, ressortez et pressez F3. Un message des Orbs apparaît, entrez NOAH GORING et ZAC WEST. En route pour le dernier jour !

JOUR 3

Sélectionnez TRACKER, suivez l'homme jusqu'au square (PARK). Quand il meurt, resélectionnez TRACKER, cliquez sur le deuxième homme apparaissant en bas et suivez-le jusqu'au musée de cires (WAX MUSEUM). Allez au square, montez et prenez la patte de rat (RAT'S PAW). Direction la boutique, entrez, utilisez la patte de rat. Il faut gagner deux fois au jeu des TROIS AS. Prenez le masque 1 (RAT MASK 1), faites un tour à la boîte de nuit avec le masque de rat, frappez. Quand les mutants vous attrapent par le col, servez-vous du flacon plein, brandissez la hachette (HATCHET) et sortez. Allez à la laverie (maintenant ouverte), entrez, regardez la femme et employez le ticket (LAUNDRY RECEIPT). Après vous être réveillé, prenez la canne (WALKING STICK), sortez et retournez au square.

Entrez dans le square, montez, droite, allez près du cadavre sur le fil principal, utilisez la canne pour agripper l'anneau et laissez-vous tomber. Entrez par la fenêtre, regardez la grille et sa serrure, puis servez-vous de l'anneau (RING). Quand vous tombez (au sens propre !) sur Phil Cook, prenez l'Orb sur un bâton (ORB-ON-A-STICK) qui a glissé de la voiture. Phil vous projette au milieu des hommes-rats, utilisez l'appareil photo pour les éblouir et fuyez.

Vous vous retrouvez à HYDE STREET PIER. Rendez-vous encore au musée de cires (WAX MUSEUM), regardez la statue et utilisez le maillet. Entrez, appuyez sur le bouton et observez le spectacle - très instructif ! Gauche, regardez le cadavre, placez le curseur sur les fils blancs (WHITE THREAD) suspects et utilisez le croc pour les arracher. Une carte magnétique était cachée dans la cravate, prenez-la et ressortez. De retour à HYDE STREET PIER, descendez l'échelle, regardez sous le pont, montez et servez-vous de la hachette pour ouvrir la caisse.

Une fois dans l'entrepôt, utilisez à nouveau la hachette (qui vous tombe des mains), regardez les prisonniers jusqu'à ce que vous trouviez celui qui correspond à la vision chez le Chinois - utilisez la statue (il la prend). Observez le système d'ouverture, employez la carte magnétique, puis l'Orb sur un bâton pour fausser le scanner !

Les prisonniers seront alors tous libres. Le mutant qui s'est emparé de la statue vous sauvera et vous placera dans une montgolfière. Regardez les commandes et tournez la manette. Pointez le curseur sur les gaz et servez-vous des allumettes. La montgolfière décolle et vous devez vous poser **juste au-dessus du château de Julius** (JULIUS CASTLE), situé sur le premier écran, à quelques centimètres de la COIT TOWER.

Après avoir écrasé l'Orb, regardez les commandes, choisissez LAVA et fermez toutes les vannes. Choisissez alors ROBOTS et placez-les tous dans la section située juste à côté de celle où la lave est stockée. Puis passez aux SERVES, placez ceux-là dans la SERVERY. Ouvrez la vanne principale de la lave : tous les robots sont à ce moment engloutis. Ouvrez la vanne qui suit (le CABLE CAR BARN sera dévasté). Enfin lâchez les vannes qui aboutissent à la COIT TOWER tout en protégeant HELL et FREEDOM (ils ne doivent en aucun cas être engloutis par la lave). Vous apprenez alors que c'est le fameux gaz rouge toxique de la COIT TOWER qui transformait les humains en mutants. Avec la destruction de cette tour, ils retrouvent tous leur aspect normal. Choisissez alors SERVES et emmenez-les tous à HELL.

Une fois dans la navette, pressez le bouton principal et entrez le code noté sur le bras du scientifique - soit UNCC. La navette décolle : il ne vous reste plus qu'à sortir du labyrinthe de lave. Phil Cook s'enfuit, mais vous vous accrochez à son vaisseau ! A bientôt...

AMSTRAD CPC

STORMLORD

(envoyé par Benoît Chatorrier)

Niveau 1

Dirigez-vous vers la gauche, prenez la clef, ensuite allez vers la droite (attention aux chenilles) et ouvrez la porte. Prenez le tremplin, délivrez la fée et reprenez le tremplin. Quand vous vous retrouvez dans les airs, maintenez la manette à gauche pour ne pas prendre le parapluie. Descendez et prenez le pot de miel. Comme vous êtes obligé de passer sur le parapluie pour aller à droite, sautez pour reprendre le pot de miel. Allez à droite : une fée est entourée d'abeilles, sautez, emparez-vous de la clef (vous laissez le pot de miel) et déguerpissez en vitesse car les coléoptères rappliquent. Maintenant vous pouvez délivrer la deuxième fée.

Ensuite à gauche toute, prenez le parapluie et le tremplin. Mettez le joystick à droite pour retomber sur le champignon et là n'arrêtez pas de tirer à cause des monstres volants. Faites attention aux deux petits cratères. Allez à droite délivrer la fée et retournez sur vos pas pour reprendre le tremplin. Après avoir atterri, allez chercher la clef et repartez à droite pour délivrer la quatrième fée. Sautez par-dessus les abeilles, et voilà que des œufs tombent du ciel... Avancez toujours (en tirant sur les œufs), délivrez la fée et... tremplin ! A droite, prenez le pot de miel, revenez et échangez-le contre le parapluie. Les abeilles se pointent et vous, vous allez chercher la clef. Quand elle est en votre possession, à droite - ne prenez pas la première porte mais la seconde et délivrez la dernière fée.

Un petit truc

Entre le 1er et le 2ème niveau, vous avez un bonus qui vous permet de gagner une vie en plus. Pour ce faire, votre bonhomme envoie des cœurs aux fées qui elles (si elles sont touchées) envoient des larmes - ramassez-les, si vous en avez dix ou plus c'est gagné.

Niveau 2

Allez chercher la clef à gauche (attention au sol qui s'écroule sous vos pieds), puis à droite. A un moment donné vous serez obligé de passer sur une marmite, sautez pour reprendre la clef et continuez.

Vous arrivez au milieu d'un jeu d'échecs en furie, ne vous arrêtez pas et délivrez la fée sans emprunter le tremplin. Escaladez la maison, puis à droite. Tout en détruisant absolument tout sur votre passage, prenez les chaussures et revenez sur le toit de la maison. Choisissez le moment propice pour descendre et prenez le tremplin. Vous vous retrouvez alors à votre point de départ. Dirigez-vous vers la gauche et sautez par-dessus le grand obstacle. Ne perdez pas une seconde et sautez sur le premier crâne, sinon les chenilles vont vous faire perdre une vie. Bondissez de crâne en crâne et vous allez arriver près d'un tremplin; échangez vos chaussures contre le parapluie, puis prenez ce tremplin. Délivrez la fée, puis comme l'accès au tremplin est fermé par une porte, allez à droite en faisant attention aux monstres volants. Vous apercevez une clef, mettez-vous sur le rebord des briques : l'entrée redevient libre. Echangez votre parapluie contre la clef, puis retournez à gauche (attention toujours aux monstres) et tremplin. Vous retombez sur une fée - reprenez votre envol. A droite, méfiez-vous des œufs qui s'abattent en pluie et des cratères. Prenez la marmite, descendez et prenez le tremplin, échangez la première contre la clef et délivrance de la fée.

A droite, puis saisissez les chaussures. Revenez, montez sur la plate-forme où se trouvent un tremplin et une fée. Attention ! Montez sur le rebord du tremplin et avancez un tout petit peu (il ne faut pas s'envoler), mettez ensuite votre manette en diagonale vers le haut et rendez la liberté à la p'tite fée. Enfin tremplin et quand vous êtes en vol, dirigez la manette vers la droite pour délivrer la dernière enchanteuse...

THOMSON

MEWILO

(envoyé par le groupe SA)

Aller à Parnasse

Sur la véranda, interroger Geneviève et Michel HUBERT-DESTOUCHES. Dans la chambre, cliquer sur le bateau du tableau. Le prénom du personnage est Arnaud ; ressortir de la propriété en cliquant sur la fleur d'hibiscus en bas à gauche (c'est la règle générale pour sortir d'un lieu).

Se rendre à la cornue

Le distilleur pèse le rhum.
La mangrove = une formation arbustive.
La tête à bouts = une valeur sentimentale.
La laghia = une danse guerrière.
Le fer de lance = un serpent.
Les Arawars = premiers habitants de l'île.
Le décollage = premier rhum de la journée.
Le manigou = espèce d'opossum.
Le madras = tissu de l'Inde.
La Martinique fut découverte par Christophe Colomb.
L'abolition de l'esclavage = 22 mai 1848.
Le mancenillier = fruits corrosifs.
Le vesou = jus extrait de la canne à sucre.
L'anoli = lézard vert.
Les premiers habitants de l'île = de paisibles artistes.
Les Français en Martinique = 1635.
Le collier-chou = bijou d'or.
Le féroce = plat composé d'avocats et de morue salée.
Le Pitt = arène de combats de coqs.
Repas de Pâques = matoutou.
Les Anglais ont occupé neuf fois.
La bagasse n'est pas utilisée pour faire le sucre.

Retourner à Parnasse

Dans la rue Case-Nègres, interroger Echevin. Dans le salon, interroger Michel HUBERT-DESTOUCHES ; interroger Geneviève dans la fleur rose. Ensuite quitter la propriété.

Aller à Saint-Pierre

Interroger Valentin de Ronan dans la rue Victor-Hugo. Dans la Roxelane, interroger Séraphine et dans le lycée, interroger Malou.
Enfin quitter Saint-Pierre.

Aller au Fond Cacao

Cliquer les deux plantes.
Cliquer les communs et interroger Da Evelina.
Cliquer le cheval et interroger Laurent du Banville.
Cliquer la calèche et interroger Alcipe Condette.
Quitter le Fond Cacao.

Aller au Pitt

Que met-on sur la table, que l'on coupe et qui ne se mange pas : des cartes.
Quand je suis couché, ils sont debout, quand je suis debout, ils sont couchés : les pieds.
Elle est si vicieuse qu'elle chante sous sa robe : la cloche.
Mon corps est dans la maison et ma tête est dehors : le clou.
Je ne suis ni roi, ni reine, mais quand on a besoin de moi, on me lèche le derrière : le timbre.
Je suis un magasin, tout ce qui est dedans est brûlé, tout ce qui est à l'extérieur est intact: la pipe.
Si je ne la pousse pas, elle m'empêche de passer : la porte.
Elle me suit partout, mais je ne peux l'aborder : l'ombre.
Tant que je ne crève pas leurs yeux, ils ne travaillent pas : les ciseaux.
Poil en haut, poil en bas, graine au milieu : l'œil.
Quelque chose qui descend toujours sans jamais remonter : la rivière.
Pendant qu' elle court, elle mange sa queue : la vie.
Puis quitter le Pitt.

Revenir à Saint-Pierre

Interroger maître Duchaude dans la rue Victor-Hugo. Devant la cathédrale, interroger Minève Toussaint. Cliquer le livre : le nom de la victime est Mewilo. Quitter Saint-Pierre.

Pour lire le contenu de la lettre, cliquer celle-ci lorsque la carte de l'île se réinstalle.

Retourner au Fond Cacao

Cliquer les communs : interroger Da Evelina et cliquer Zouzoufe la mangouste. Quitter le Fond Cacao.

Retour à Saint-Pierre

Dans le lycée, cliquer la feuille contenant du vert pâle en haut à droite et vous obtiendrez des corossols pour la mangouste. quitter Saint-Pierre.

Retourner au Fond Cacao

Cliquer à nouveau les communs. Cliquer Zouzoufe.

Retour à Saint-Pierre

Interroger Man Cécé dans le sémaphore. Le mot manquant est GOMBOS. Quitter Saint-Pierre.

Aller à la petite savane

Avancer dans le jeu sans crainte, la mangouste va tuer le serpent. Interroger le Guimboiseur. Cliquer les fruits. Quitter la petite savane.

Cliquer le tout petit ruisseau entre le Fond Cacao et Parnasse sur la carte générale de l'île, juste au-dessus du "n" de Parnasse.

Les prénoms sont Anselme et Echevin.

SEGA

KENSEIDEN

(envoyé par Ronan Kergozou)

Niveau 1

Aucun truc précis : Une simple question d'entraînement.

Niveau 2 : Shizuken

Il existe une salle secrète dissimulée dans la tête d'un Bouddha. Agir comme pour passer une porte. Pour tuer le sorcier à la roue de feu qui vous fournira le parchemin n°1, se mettre contre le bord du tableau et le frapper quand il s'approche. Attention : lorsqu'il se trouve au-dessus de vous, avancez légèrement pour éviter ses tirs.

Niveau 3 : Nagato

Il s'agit d'un niveau sans sorcier. A un certain moment, vous aurez le choix entre deux portes : celle du bas est une salle où vous trouverez un remède - tandis que celle du haut vous mène à la suite du tableau.

Niveau 4 : Igo

Au deuxième étage, continuer sans prendre l'escalier : il y a un remède au troisième étage à gauche - grimper l'escalier, où se trouve une vie. Tuez le sorcier Benkei, détenteur du parchemin n°2, en avançant vers lui et en vous plaçant sous sa massue. Repartez immédiatement pour l'amener à frapper dans le vide. Dès qu'il relève sa massue, revenir vers lui pour frapper son genou gauche - c'est son seul point faible.

Niveau 5 : Tosa

C'est une des deux salles d'entraînement vraiment utiles - la plus facile des quatre d'ailleurs. Revenir ensuite par le niveau 4

(inutile de refaire le même parcours, il suffit d'aller tout droit).

Niveau 6 : Isumo
Salle d'entraînement sans grand intérêt. Passez à la manche suivante sans gravir les escaliers.

Niveau 8 : Yamato
C'est la deuxième salle par ordre d'importance. Et comme la première, elle augmente le chiffre de votre compteur de force. Une fois passé, repartez (en passant par le niveau 10) directement vers le niveau 11.

Niveau 9 : Kaga
Comme au niveau 2, il faut monter sur la tête des statues de Bouddha - au nombre de trois. La première est un passage secret vers la troisième (et vice-versa). Quant à la deuxième, elle contient une vie. Pour tuer le sorcier qui opère sous la forme d'une larve volante (possesseur du parchemin n°3), utiliser la technique employée avec le n°2 et quand il se déplace horizontalement, sauter afin de le frapper dans l'abdomen.

Niveau 10 : Iga
Vous trouverez dans le deuxième corridor une grande porte à mi-chemin. Il ne faut pas encore entrer, mais continuer à marcher. Plus loin se situe une salle avec un journal. Pour tuer le sorcier à deux têtes qui vous livrera le parchemin n°4, anéantissez d'abord la tête du bas avec la technique n°2, puis celle du haut avec la technique n°3.

Niveau 11 : Owari
Vous passerez facilement ce tableau avec un brin de savoir-faire. Pas de truc particulier.

Niveau 12 : Echyu
Il n'y a aucun sorcier. Juste un conseil : avancez prudemment et doucement. Reculez un peu lorsqu'un rocher tombe.

Niveau 13 : Suruga
Continuer chaque tableau jusqu'au bout car certains cachent des salles contenant des gourdes de vie. Pour tuer le sorcier "œil" qui détient le parchemin n°5, restez au bord de l'écran opposé à celui du sorcier. Lorsqu'il se dirige vers vous, courez vers lui et sautez en lui tirant dessus (utiliser le parchemin n°3); puis retrouvez l'autre bord de l'écran. Renouveler cette opération plusieurs fois.

Niveau 14 : Echigo
Salle d'entraînement inutile, passer immédiatement au niveau 15.

Niveau 15 : Mito
Lorsque vous êtes dans le troisième corridor, ne prenez pas la deuxième porte (c'est l'entrée de la salle où se trouve le sorcier), mais continuez jusqu'au bout. Dans une des salles vous pourrez vous procurer un journal (si vous n'en avez pas déjà un). Pour tuer le sorcier à tête de mort qui vous permettra d'arborer un magnifique sabre (grâce à lui vous serez deux fois plus puissant qu'auparavant), sautez en frappant sans arrêt son crâne fêlé. Quand il se transforme en plusieurs petits crânes, déplacez-vous en utilisant le parchemin n°5 - il suffit normalement à les écarter de vous. Attention : le sorcier ne tourne pas toujours quand il arrive au bout de l'écran, il peut aussi le faire avant !

Niveau 16 : Edo
A la fin de cette manche, vous rencontrerez le maître des sorciers. Le premier qui se présente (avec un seul œil et une grande tunique) n'est qu'un sous-fifre ! Pour le tuer, il suffit de tirer sur les boules de feu qu'il envoie. Afin d'abattre le véritable maître des sorciers, il faut tout d'abord lui enlever deux masques (en le frappant) avant de pouvoir le blesser. Pour cela, utilisez encore la technique du parchemin n°3. Il est conseillé de se placer juste sous son bras pour sauter et le frapper, sans faire attention aux rochers qui (à mon avis) n'interviennent à ce moment que pour vous effrayer...

Vous pouvez maintenant rentrer chez vous pour y être acclamé par tous vos amis (et surtout amies). Vive Sega !

A ceux qui voudraient passer par le niveau 7 (volontairement non envisagé), je conseille de tirer et de sauter en même temps - employer à cet effet le parchemin n° 3.

NEC

TRUCS
(envoi de Julien Vauconsant)

DRUKEN MASTER

A l'écran de titre, faites Reset (Run puis Select) et maintenez Select. Quand la page de présentation apparaît, pressez haut et lâchez select. Immédiatement après, effectuez : 3 fois haut, 2 fois bas et 2 fois gauche. Un écran de menu se présentera alors à vos yeux.

GUNHED

A l'écran de présentation des musiques et de choix des stages (voir Micro News n° 28), sélectionnez votre area, pressez et maintenez : Select, bas, Fire 1, Fire 2 et Run - surtout ne relâchez pas Select ! Vous obtiendrez alors 10 vaisseaux jaunes, 10 bombes et pourrez parcourir un stage spécial **Area 0,** dans lequel vous affronterez un quelconque boss !

MOTO ROADER

A l'écran de titre, pressez haut, 1, Run ou haut, 2. Vous obtiendrez alors de nouveaux circuits. Pour vous procurer des circuits encore plus durs, faites : Select, 1 et Run. Et pour écouter les musiques et les bruitages, inscrivez **Music** quand on vous demande votre nom.

HONEY IN THE SKY

Faites 4 fois bouton1, 4 fois bouton 2 et 4 fois gauche-droite. Vous disposerez alors de 16 crédits.

SPACE HARRIER

Pour obtenir 5 vies et entendre les musiques de jeu, mettez **MD** dans le tableau "High Scores".

TALES OF MONSTER PATH

Pressez Select 1, 2 et Run en même temps - un menu apparaît. Entrez ensuite les mots **Speed up** ou le sigle **S620822**.

BLOODY WOLF

Pour entendre les musiques du jeu, faites: haut, 1, bas, 2, gauche, 1, droite, 2.

FANTASY ZONE

Pour avoir l'invincibilité, faites Pause puis 1, 2 (deux fois), haut (trois fois), bas (quatre fois), droite (cinq fois), gauche (six fois) + Run.

NECTARIS

Voici les 9 premiers mots de passe : REVOLT - ICARUS - CYRANO - RAMSEY - NEWTON - SENECA - ARATUS - GALOIS.

3615
MICRONEWS
"JEUX"
DES JEUX, DES TEE-SHIRTS,
DES MONTRES MUSICALES
ET PLEIN D'AUTRES
LOTS A GAGNER

P.A. VENTES ECHANGES RECHERCHES CONTACTS EMPLOIS

VENTES

Vds **Amiga 500** garantie 10 mois + cable Péritel + 120 jeux + 2 joysticks + boîte de rangement (200 disks). Les jeux sont hyper-récents. Le tout pour seulement 3 800 F (à débattre). Livraison à domicile sur Paris. Patrick Garrel. Tél. : (1) 46.05.16.74.

Vds jeux **T08 disks** (Bivouac : 60 F. Marche à l'Ombre : 90 F. Dakar 4X4 : 90 F. Les Chevaliers (4 jeux):130 F. Trivial Pursuit: : 100 F. Meurtre en Série : 100 F. Plus autres jeux. Jean-Marie Rozmarvnowski. Tél. : (16) 89.53.07.38 après 19 h.

Vds **CPC 6128 couleur** + adaptateur télé + 40 disks + originaux + nombreuses revues + 1 joystick. Le tout neuf, vendu : 4800 F à débattre. Valeur réelle : 7 000 F. Damien Romano. Tél. : (1) 43.75.50.05.

Vds **CPC 6128 couleur** + 85 jeux (Knight Force, Chase HQ etc.) + joystick + 6 disks vierges + Logo + manuel + nombreuses revues. Très bon état (1 an et demi). Prix : 2 850 F. Sylvain Gardet. Tél. : (1) 45.80.56.90 à partir de 18 h.

Vds **MSX 2 VG 8235**, 256 Ko + jeux sur disks + cartouches + livre + MSX Dos + câble Péritel : 2500 F à débattre. Vds **MSX 1 VG 8010** + extension 64 Ko + magnéto + cartouches : 1 000 F à débattre. Tony Castro. Tél. : (16) 42.49.64.31 après 18 h.

Vds jeux sur **ST**. Patrick Guerchon-BP 78 , 94320 Thiais.

Vds **C 128 + lecteur disks 1571** + Plotter 4 couleurs 1520 + lecteur K7 + joystick + jeux + livres : 4 500 F. Christophe Sicard. Tél. : (1) 42.26.11.98 après 17 h.

Vds **Atari 520 STF (double face)** + 7 originaux + 50 disks + joysticks + souris, très bon état (janvier 89). Prix : 1 900 F sur Paris uniquement. Jérôme Picot. Tél. : (1) 40.34.42.46.

Vds **CPC 6128 + moniteur couleur** + 320 jeux (Out Run, Robocop, Barbarian 1 et 2, After Burner, etc.) + joysticks + manuel + boîte de rangement + utilitaires + originaux + Discologie. Prix : 3 290 F. David Frak. Tél. : (1) 42.52.28.10.

Vds **console Sega** état neuf + 6 jeux (Psychofox, Dynamite Dux, Captain Silver etc.). Prix : 2000 F (valeur neuve : 2 790 F.). Dominique Toucheteau. Tél. : (16) 94.94.23.23.

Vds **lecteur 5"1/4** sous garantie : 1 500 F. Patrick Guerchon. Tél. : (1) 46.87.23.15, laissez message si je suis absent.

Vds **console Sega** état neuf + 8 jeux (California Games, Y's, Out Run 3D, Thunder Blade, Rocky, Soccer, Tennis, Hang-On) + 1 Rapid Fire. Le tout : 1 700 F. Valeur : plus de 3 000 F. Corinne Bersauter. Tél. : (16) 89.32.21.14.

Vds **MO6 + moniteur couleur Philips CM8535** + joystick + 30 jeux. Très bon état. Prix total : 3 000 F à débattre (guide + péritélévision inclus). Lionel Morera. Tél. : (1) 48.61.26.33 après 18 h la semaine.

Vds et échange news sur **ST**. Possède Rainbow Island, Populous, Data disk 2, Space Ace etc. Ecrire à Patrick Guerchon, BP78, 94320 Thiais.

Vds ou échange jeux sur **Atari ST**. Christian Sixte, 19, rue de Lorraine, 44210 Pornic.

Echange et vends news sur **Amiga et ST**. Envoyez vos listes à Fabrice Hadas, 4, rue de la Touche, 16200 Jarnac.

Vds **Amiga 500 + moniteur couleur Stéréo 1084** + extension A501 + drive externe + nombreux jeux. Prix : 6 500 F. Sébastien Le Charpentier. Tél. : (1) 43.68.24.44.

Vds **console Sega** + 16 jeux (Tennis Ace, R-Type, Galaxy Force, Space Harrier, Black Belt, Shinobi, Thunder Blade, Choplifter etc.). Valeur : 4 800 F. Vendu : entre 3 000 et 4 000 F. Vds **imprimante Thomson**, jamais utilisée (gagnée à un concours) : 500 F. Yoann Letellier. Tél. : (16) 32.43.57.82.

Vds **MSX 2 VG 8235**, 256 Ko + câbles + docs + nombreux jeux (Kontra + R-Type + Usas + Metal Gear, etc.). Le tout en bon état : 2 500 F à débattre. Quentin Wallez. Tél. : (16) 20.93.72.85.

Vds **originaux Amiga** : Chase HQ, Beach Volley, Fright Night, Hard Drivin'. Prix : 120 F pièce. Ninja Warriors : 130 F. Altered Beast : 180 F. Les Justiciers, American Dreams, The Story So Fars : 150 F pièce. Vds également d'autres jeux. Richard Rodriguez. Tél. : (16) 78.67.35.17 après 18 h.

Vds **Amstrad CPC 6128, clavier Qwerty + moniteur couleur** + jeux + livres + logiciel de maths + revues. Le tout en très bon état : 2 500 F. Frédéric Dekeyser. Tél. : (1) 64.25.30.96 après 20 h ou 43.94.71.41 heures de bureau.

Vds **console Sega Mega Drive 16 bits** + 2 jeux (Ghouls'n'Ghosts + Alex Kidd) + transformateur pour télévision. Le tout neuf. Prix : 2 750 F. Thierry Macé. Tél. : (1) 39.47.96.23 après 19 h.

Vds **console Sega** + joystick Konix + 10 jeux (Golden Axe, R-Type, Rampage etc.). Valeur : 3750 F. Vendu : 1 800 F. Jeannette Periat. Tél. : (16) 84.37.69.53 après 19 h.

Vds **hardcopieur** extrêmement performant pour **Atari ST**. Prix : 500 F. Sébastien Bergot. Tél. : (16) 21.20.59.23.

Vds dom-pubs pour **STF et STE**. Liste impressionnante contre un timbre. Serge Wendling, Impasse des Oliviers, 30190 Sauzet.

Vds **Amstrad PCW 8256 avec imprimante** et trois disquettes vierges. Le tout : 2 500 F. Saul Cathelin. Tél. : (1) 46.26.76.26 après 18 h.

Nous nous engageons à publier toute annonce parvenue au minimum 15 jours avant la parution du numéro. N'oubliez pas de joindre un chèque bancaire pour participation aux frais : **30 F pour les abonnés** qui auront joint l'étiquette d'expédition du dernier numéro ou une demande d'abonnement, **60 F pour les lecteurs non-abonnés**. Pour toute annonce à caractère commercial ou professionnel, prière de nous consulter.

Attention aux annonces douteuses ! La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde à usage privé. Toute autre reproduction d'un logiciel constitue un délit pénal, relevant du tribunal civil et correctionnel, qui peut entraîner une peine de trois mois à deux ans de prison et/ou une amende de 6000 à 120 000 F (article 425 du Code pénal).

RUSH ANNONCES

RETOURNER A MICRO NEWS - 67, AV. DU MARECHAL-JOFFRE 92000 NANTERRE

NOM : .....PRENOM : .....

ADRESSE : .....

Vds **VG 5000 + encodeur Péri/Secam** + adaptateur joystick + 1 jeu : 850 F. Vidéopac + 2 jeux : 600 F. VG 5000 + lecteur K7 + Vic 20 + lecteur K7 + 3 K7 + autoformation Basic + cartouche : 700 F à débattre. Marc Bendel. Tél. : (16) 82.22.29.02.

Urgent ! Vds **MSX 2 Philips VG 8235** + 16 cartouches + 150 jeux en disquettes + lecteur K7 + 2 joysticks. Le tout : 2 500 F. Antoine Dubiel. Tél. : (1) 45.41.43.62 le soir.

Vds **console Sega** + cable Péritel + Hang-On + deux manettes + 2 jeux (Rastan + Thunder Blade), le tout en très bon état. Valeur : 1 200 F. Eric Brehier. Tél. : (1) 39.52.89.46.

Vds **console Nec** sous garantie 2 ans avec jeux (Dragon Spirit, Wonderboy 2, Shinobi, Deep Blue, Fantazy Zone) + revues. Valeur : 4 500 F. Prix : 3 500 F à débattre. Réda Bercisse. Tél. : (1) 48.20.38.07.

Vds pour **Amiga 2000 kit PC/XT avec 2 drives 5"1/4** + carte 2088 + nombreux logiciels originaux professionnels. Prix : 5 000 F à débattre. Eric Donat. Tél. : (1) 43.48.57.12 le soir.

Urgent ! Vds **CPC 6128 couleur** très bon état + 35 news + joystick (Navigator) + boîte de rangement + 3 éducatifs + manuel. Valeur réelle : 6 500 F. Vendu : 4 000 F. Daniel Domingos. Tél. : (1) 48.27.16.27 après 17 h.

Vds **console Nintendo** + 3 jeux (Punch-Out + Super Mario 1 + Wizard & Warriors). Jamais utilisé (garantie 11 mois) + manuels. Valeur : 1 800 F. Cédé : 1 100 F. Roman Attali. Tél. : (1) 48.04.71.33 après 18 h et uniquement sur Paris.

Vds **Sega 16 bits** (achetée début mars : 3700 F.) + 3 jeux (Kujaku 2, Alex Kidd, Basketball) + 2 manettes. Le tout : 3 000 F. David Jaïs. Tél. : (1) 60.12.44.49.

Vds 8 jeux pour **Sega** en très bon état (Captain Silver, Kenseiden etc.). Le tout pour : 1 360 F. Urgent ! Si vous achetez tout le port est gratuit. Laurent Coppin. Tél. : (1) 30.50.26.46 après 17 h 30.

ECHANGES

Recherche contacts sympas et sérieux sur **PC** et **compatibles** pour échanges (possède news et autres). Envoyer liste. Gérald Orly,16, rue de Festieux, 02860 Bièvres.

Amiga cherche contacts pour échanger jeux et autres. Possède news. Réponse assurée. Maxime Berna. Tél. : (16) 89.45.36.74.

ST/STE échange softs (débutants acceptés). Achète sur ST : Spack, Seuck, Player Manager, Disco-Scopie (tous originaux). Jean-Sébastien Lethuillier, Saint-Aubin-de-Cretot, 76190 Yvetot.

Echange ou vends nouveautés sur **ST et Amiga** (Dragon's Lair 2, Tennis Cup, Infestation etc.). Vds hardcopieur : 800 F. Vds Trackmaster (décompteur de piste), émulateur Mac avec roms 128, etc. Laurent Boumeddane, 9, avenue de la Redoute, 92600 Asnières.

RECHERCHES

Achète **moniteur couleur pour Amstrad CPC** (Paris uniquement). Raphaël Berna. Tél. : (1) 43.72.64.64.

Achète vos vieux **ordinateurs individuels** même en panne, surtout vos unités centrales seules et câbles. Achète également **consoles** + cartouches moins de 350 F, quel que soit le modèle ou la configuration. Je cherche surtout des trucs minables ! Laurent Robert, appt. 29, 4, rue de l'Europe, 89700 Tonnerre.

CONTACTS

Cherche contacts pour **console Sega**. Je possède 18 jeux dont les meilleurs sont : California Games, Shinobi, Spy vs Spy, etc. Bertrand Floury. Tél. : (1) 45.20.01.21.

Cherche personne motivée pour diriger club informatique **ST/Amiga** sur Paris. Patrick Guerchon. Tél. : (1) 46.87.23.15, laissez un message si je suis absent.

Les meilleures news originales inédites en France sont au **MSX Master Club**. Vous possédez un MSX1/2 ou 2+, n'hésitez pas à nous contacter. Documentation sur simple demande. MSX Master Club - Tél. : (16) 21.75.44.28.

DIVERS

Infogrames recherche des programmeurs sur PC, microprocesseur 68000, ayant connaissance du langage C et d'autres langages de programmation structurés. Gros pari à prendre sur consoles, machine d'arcade et CD. Tél. : (16) 78.03.18.46. Contact : Marie-Christine Barou.

Legend Software recherche programmeurs sur ST, Amiga, PC, CPC et C64 ; graphistes sur ST et Amiga. Adressez vos réalisations à Legend Sofware : Immeuble Germanium, 80, avenue des Buttes de Coesmes, 35700 Rennes. Tél. : (16) 99.38.36.38.

3615
MICRONEWS
LES MEILLEURES
AFFAIRES!

43 42 22 50
DEPOT -VENTE.

EDEN COMPUTER
102 Av du Général Michel BIZOT 75012 PARIS
METRO : MICHEL BIZOT - OUVERT 10H-12H. 14H-19H

43 42 22 50
OCCASION

AMENEZ-NOUS VOTRE ORDINATEUR, NOUS LE VENDRONS RAPIDEMENT

990 F
EXTENSION ST
520 à 1024 ko *

990 F
LECTEUR D.F
ATARI 520 STF *

* POSE GRATUITE

NOUS SOMMES LES SPECIALISTES DE L'OCCASION, NOUS VOUS OFFRONS UNE REVISION COMPLETE DE VOTRE ORDINATEUR ET NOUS LE VENDRONS VITE DANS LES MEILLEURES CONDITIONS.
NOS ACHETEURS PEUVENT ETRE SURS DE FAIRE UNE SUPER AFFAIRE TOUT EST REVU PAR NOS TECHNICIENS EN ATELIER.
NOUS ASSURONS LES REPARATIONS TOUTES MARQUES EN 48H.
NOUS VENDONS EN NEUF DE L'ATARI, DE L'AMIGA ET DU PC AT.

EX - NEUF : AT 286 D. DUR 20 MEG- 1 MO- ECRAN 14 P : 10 490 F TTC
AT 386 D.DUR 40 MEG- 1 MO- ECRAN VGA COULEUR : 17 900 F TTC

2 990 F
EXTENSION ST
2 megas 1/2 *

150 F
FREE BOOT ST
A500-A2000

* POSE GRATUITE

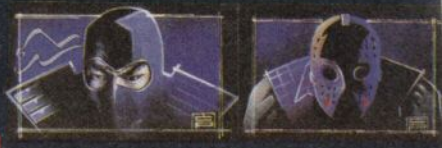
BELOTE ET REBELOTE...

Pour que dure la saga Thomson, le Major lance ses atouts sur le tapis vert de la chance en un somptueux programme qu'il vous révèle entièrement !

TAPIS VERT

```
0 'TAP-VERT
1 '
2 '
3 '_____________________________________
4 '/Tapis-vert THOMSON TO/MO       /
5 '\                               \
6 '\                               /
7 ' \_______(c)1988 M.TOUZE_______/
8 '
9 '
10 '
60 CLS:SCREEN3,4,4:CLEAR,,18
70 '******************
80 '* DEFGR$ TREFLE *
90 '******************
100 DEFGR$(0)=1,3,7,7,3,49,121,255
110 DEFGR$(1)=128,192,224,224,192,140,
158,255
120 DEFGR$(2)=255,121,49,3,7,31,0,0
130 DEFGR$(3)=255,158,140,192,224,248,0,0
140 '******************
150 '* DEFGR$ PIQUE  *
160 '******************
170 DEFGR$(4)=1,3,7,15,31,63,127,255
180 DEFGR$(5)=128,192,224,240,248,252,
254,255
190 '******************
200 '* DEFGR$ CARREAU* '
210 '******************
220 DEFGR$(6)=255,127,63,31,15,7,3,1
230 DEFGR$(7)=255,254,252,248,240,224,
192,128
240 '******************
250 '* DEFGR$ COEUR  *
260 '******************
270 DEFGR$(8)=0,0,24,60,126,255,255,255
280 '******************
290 '* CERCLE        *
300 '******************
310 DEFGR$(9)=0,0,0,0,3,6,12,8
320 DEFGR$(10)=0,0,0,126,195,0,0,0
330 DEFGR$(11)=0,0,0,0,192,96,48 ,16
340 DEFGR$(12)=8,24,16,16,16,16,24,8
350 DEFGR$(13)=16,24,8,8,8,8,24,16
360 DEFGR$(14)=8,12,6,3,0,0,0,0
370 DEFGR$(15)=0,0,0,195,126,0,0,0
380 DEFGR$(16)=16,48,96,192,0,0,0,0
390 H=0:V=0:CH=0
400 DATA "1","R","D","V","X","9","8","7"
410 M=0:SD=5000:GN=0
420 COLOR1
430  LOCATE5,1:PRINTCHR$(128);CHR$(129)
440  LOCATE5,2:PRINTCHR$(130);CHR$(131)
450 LOCATE15,1:PRINTCHR$(132);CHR$(133)
460 LOCATE15,2:PRINTCHR$(134);CHR$(135)
470 LOCATE25,1:PRINTCHR$(136);CHR$(136)
480 LOCATE25,2:PRINTCHR$(134);CHR$(135)
490 LOCATE35,1:PRINTCHR$(132);CHR$(133)
500 LOCATE35,2:PRINTCHR$(130);CHR$(131)
510 COLOR3
520 FORI=5 TO35 STEP10
530 LOCATE 1,4;PRINT CHR$(137);
CHR$(138);CHR$(139)
540 LOCATE I,5:PRINTCHR$(140);"
";CHR$(141)
550 LOCATE 1,6;PRINT CHR$(142);
CHR$(143);CHR$(144)
560 NEXTI
570 COLOR0,6
580 FORV=10TO 23 STEP 4
590 RESTORE 400
600 FORH=5 TO 33 STEP 4
610 READ X$
620 LOCATE H,V-1:PRINT"   "
630 LOCATE H,V:PRINT" ";X$;" "
640 LOCATE H,V+1:PRINT"   "
650 NEXTH
660 NEXT V
670 COLOR3,4
680 LOCATE1,10:PRINTCHR$(128);CHR$(129)
690 LOCATE1,11:PRINTCHR$(130);CHR$(131)
700 LOCATE1,14:PRINTCHR$(132);CHR$(133)
710 LOCATE1,15:PRINTCHR$(134);CHR$(135)
720 LOCATE1,18:PRINTCHR$(136);CHR$(136)
730 LOCATE1,19:PRINTCHR$(134);CHR$(135)
740 LOCATE1,22:PRINTCHR$(132);CHR$(133)
750 LOCATE1,23:PRINTCHR$(130);CHR$(131)
760  TC$="":CC$="":CO$="":PC$=""
770 LOCATE1,7,0:PRINT "VOTRE CHOIX A
TREFLE ?  "
780 C=10:GOSUB1160
790 TC$=K$
800 LOCATE1,7,0:PRINT "VOTRE CHOIX A
CARREAU ?  "
810 C=14:GOSUB1160
820 CC$=K$
830 LOCATE1,7,0:PRINT "VOTRE CHOIX A
COEUR ?   "
840 C=18:GOSUB1160
850 CO$=K$
860 LOCATE1,7,0:PRINT "VOTRE CHOIX A
PIQUE ?   "
870 C=22:GOSUB1160
880 PC$=K$
890 LOCATE1,7,0:PRINT "                    "
900 LOCATE1,7,0:INPUT "VOTRE MISE";M
910 SC=0
920 LOCATE1,7,0:PRINT"TIRAGE A TREFLE "
930 HA=6:GOSUB1310
940 IF TC$=X$ THEN SC=SC+1
950 LOCATE1,7,0:PRINT"TIRAGE A
CARREAU   "
960 HA=16:GOSUB1310
970 IF CC$=X$ THEN SC=SC+1
980 LOCATE1,7,0:PRINT"TIRAGE A COEUR  "
990 HA=26:GOSUB1310
1000 IF CO$=X$ THEN SC=SC+1
1010 LOCATE1,7,0:PRINT"TIRAGE A PIQUE  "
1020 HA=36:GOSUB 1310
1030 IF PC$=X$ THEN SC=SC+1
1040 LOCATE1,7:PRINT "                    "
1050 IF SC=0 THEN GN=0
1060 IF SC=1 THEN GN=0
1070 IF SC=2 THEN GN=10*M
1080 IF SC=3 THEN GN=100*M
1090 IF SC=4 THEN GN=1000*M
1100 SD=5000+GN-M
1110 LOCATE1,7:PRINT "MISE:";M;"
GAIN:";GN;" SOLDE:";SD
1120 IF INKEY$=""THEN GOTO1120
1130 LOCATE 1,7:PRINT "                    "
1140 LOCATE1,10:PRINT "                    "
1150 GOTO570
1160 K$=INPUT$(1)
1170 IF K$=""  THEN GOTO1160
1180 CH=0
1190 RESTORE400
1200 FORH=5 TO 33 STEP4
1210 READ X$
1220 IF K$=X$  THEN CH=H
1230 NEXTH
1240 IF CH=0 THEN GOTO1160
1250 COLOR1,6
1260 LOCATECH,C-1:PRINT
CHR$(137);CHR$(138);CHR$(139)
1270 LOCATE CH,C:PRINT CHR$(140):
LOCATE CH+2,c:PRINTCHR$(141)
1280 LOCATE CH,C+1:PRINT CHR$(142);
CHR$(143);CHR$(144)
1290 COLOR3,4
1300 RETURN
1310 FOR T=1 TO 10
1320 RESTORE 400
1330 FOR A=1 TO 8
1340 READ X$
1350 FOR Z=1 TO50:NEXTZ
1360 LOCATE HA,5,0:PRINTX$
1370 NEXTA
1380 NEXTT
1390 N=INT(RND*8)+1
1400 RESTORE 400
1410 FORI=1 TO N
1420 READ X$
1430 NEXTI
1440 LOCATE HA,5,0:PRINT X$
1450 RETURN
1460 '
1461 'VENDREDI 1er AVRIL 1988
```

SHADOW Warriors



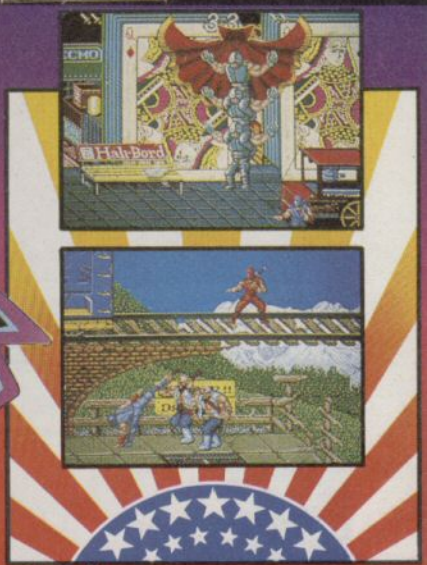
SHADOW WARRIORS le tout dernier, le plus grand et le plus ambitieux des jeux d'arcade d'arts martiaux arrive en force sur votre micro!

Contrôlez votre guerrier sur 6 niveaux étonnants bourrés d'action – Brisez les chaines qui unissent les gangs, grimpez aux réverbères et lancez-vous contre l'ennemi en les précipitant dans les cabines téléphoniques et écrasez les par la force de cet impact.

Les coups avants, les coups arrières, les tourbillons et les coups de pieds sont parmi les gestes les plus compliqués des arts martiaux... retrouvez les dans ce fantastique jeu!

Au moment même où vous penserez que les rues sont devenues plus sûres... devant vous se dressera, à la fin de chaque niveau, un infâme colosse armé d'atroces engins.

SHADOW WARRIORS – les héros des années 90!



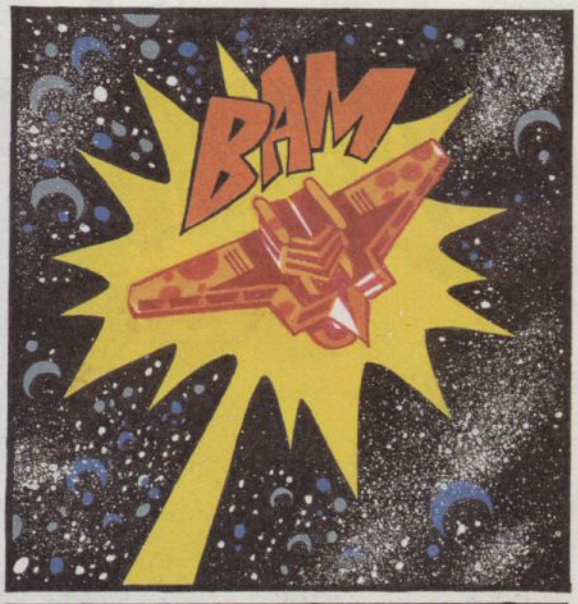
AMSTRAD
ATARI ST
AMIGA

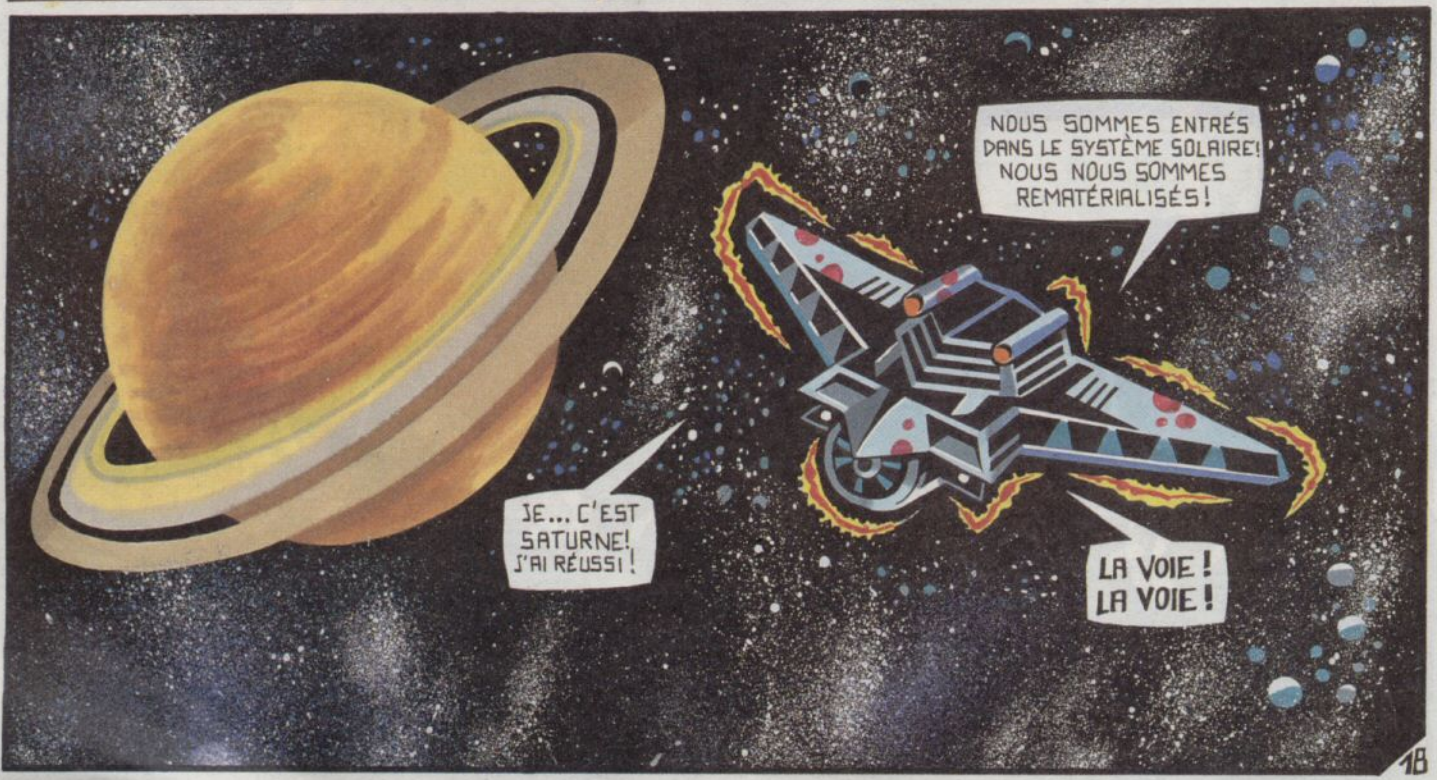
ocean

ZAC DE MOUSQUETTE
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE
TEL: (1) 43350675

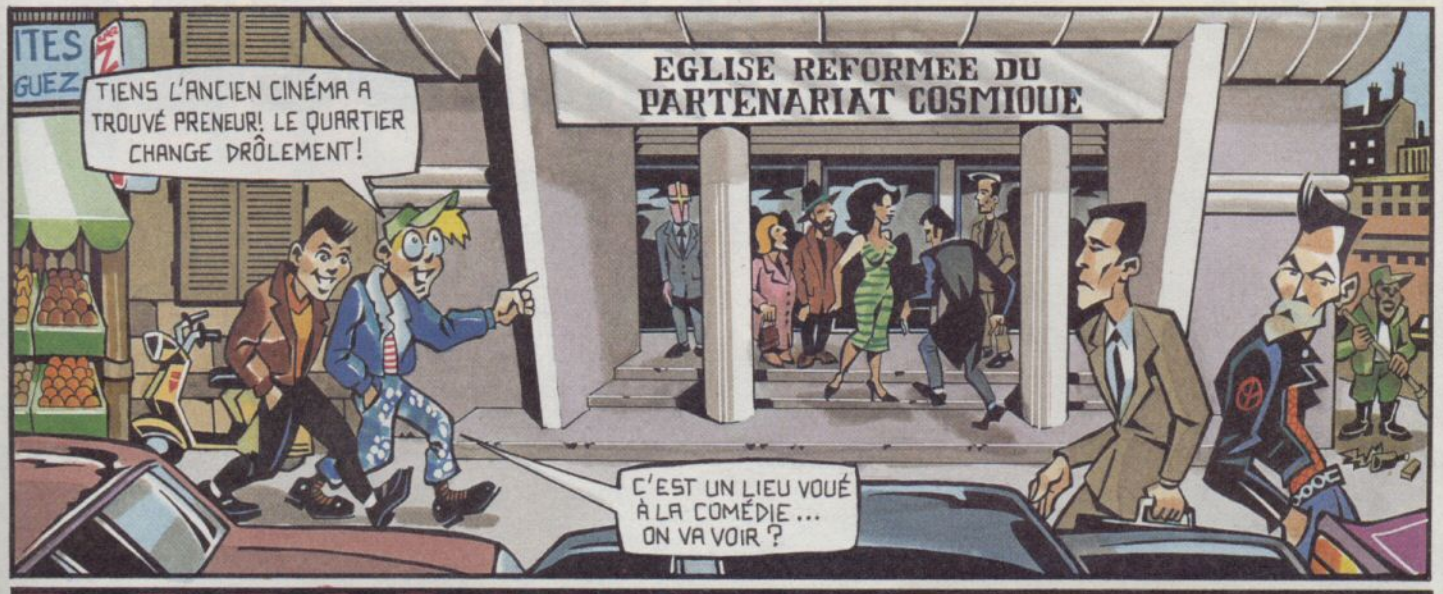
BARGON ATTACK

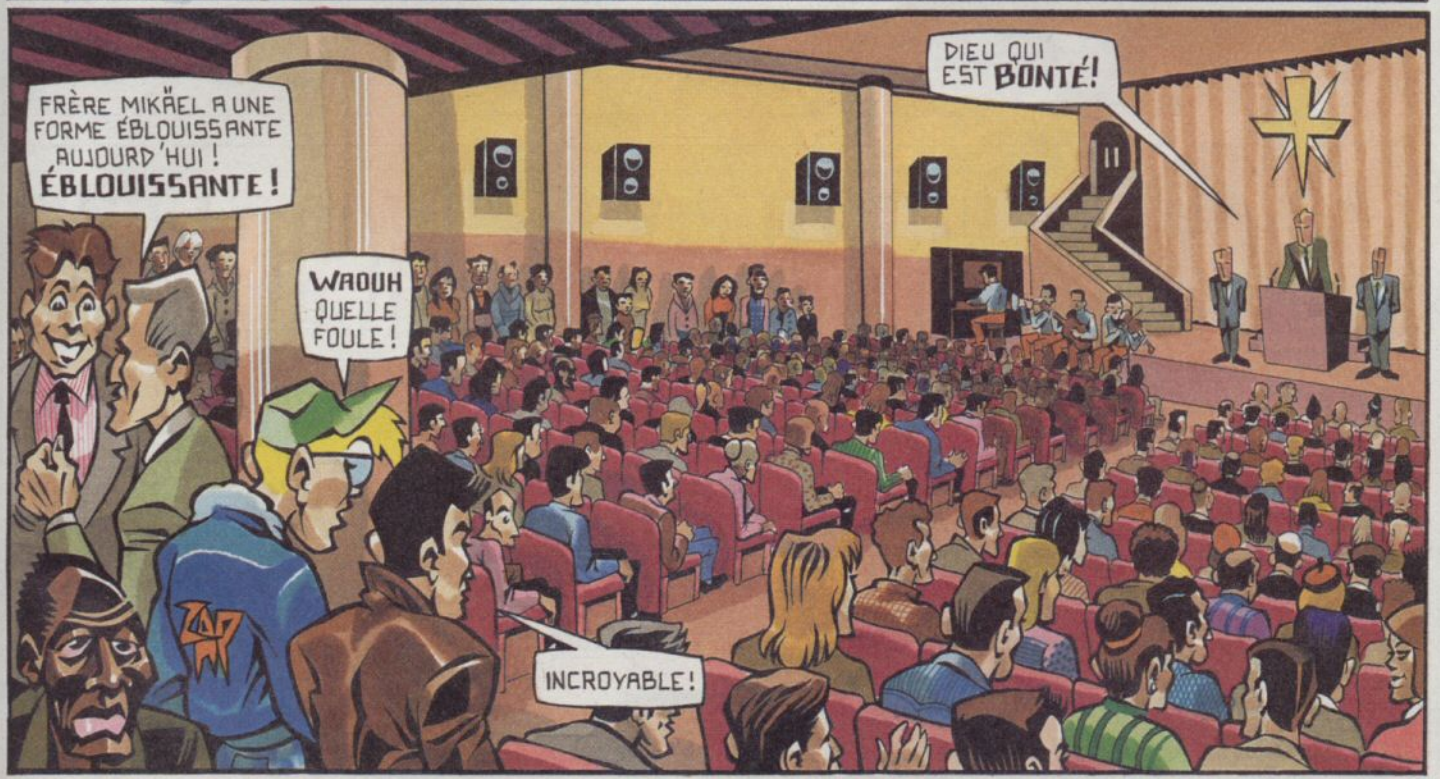
RASHEED + MARC BROTHERS

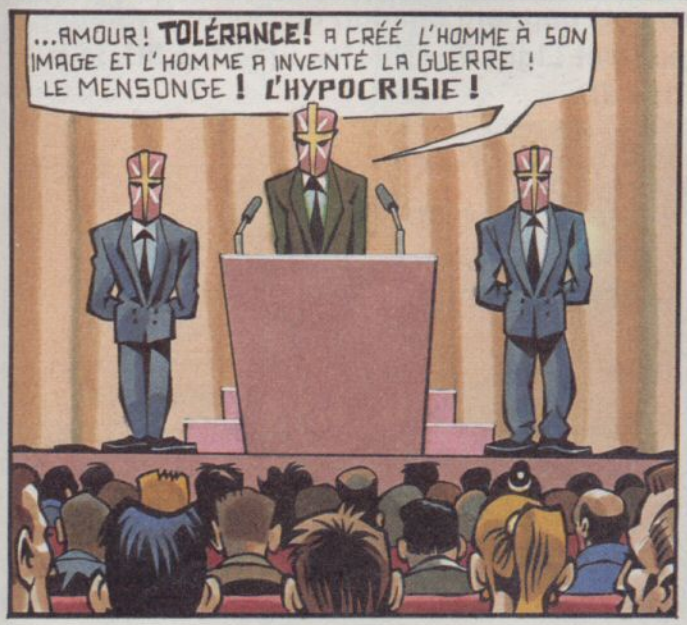


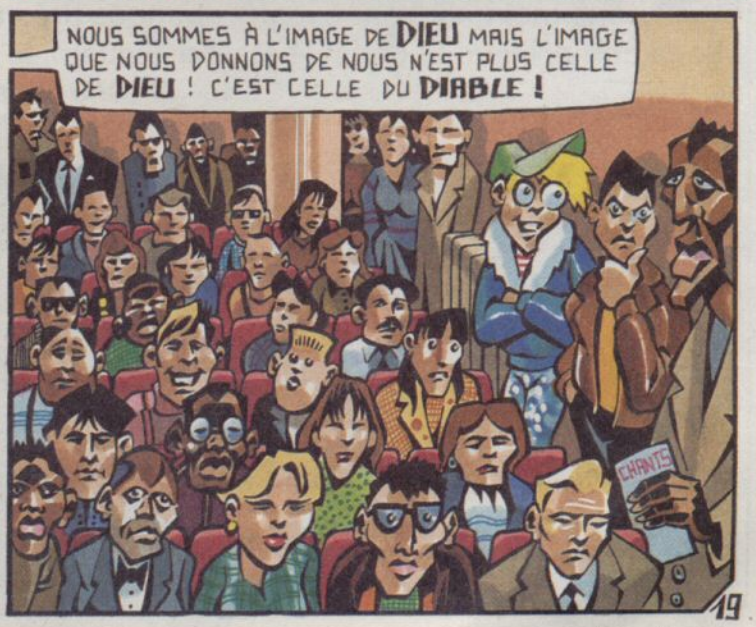


Par l'intermédiaire du logiciel de jeu Bargon Attack,
les Bargoniens attaquent réellement la Terre…









A suivre…

HORS-SERIE SEGA®

INDISPENSABLE !
L' ENCYCLOPEDIE
DES JEUX SEGA

Bon de commande à retourner à Micro News, 67, avenue du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre

Nom..... Veuillez m'envoyer... exemplaire (s) de votre
..... hors-série Sega au prix unitaire de 25 F +
Adresse..... participation aux frais de port 5 F
.....Ville.....
Tél.....Age.....

Règlement : je joins
☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre

L'ABONNEMENT MUSCLÉ A MICRO NEWS

DEUX FORMULES AU CHOIX

1 an de lecture enfiévrée, 22 numéros aussi beaux que délirants (dont 1 numéro double) pour seulement 285 F ! (Vous économisez 4 numéros)

Abonnement de 6 mois : 11 numéros pour 149 F.

CADEAU

Chaque mois, deux nouveaux abonnés tirés au sort gagnent chacun un Super System Sega comprenant la console Master System, le pistolet Light Phaser, les lunettes 3D, le jeu *Missile Defense 3D*.

☐ **Je m'abonne pour un an et je joins un chèque de 285 F.**
☐ **Je m'abonne pour six mois et je joins un chèque de 149 F.**
A retourner à MICRO NEWS - 67, avenue du Maréchal-Joffre - 92 000 Nanterre

Nom :.....Prenom :.....
Adresse : .....
Ville :.....Code postal : .....
Type de machine possédée : .....Age : .....

ETRANGER ET DOM-TOM
1 an = + 95 F
6 mois = + 50 F

DRAKKHEN

ATARI ST
AMIGA 500/1000/2000
PC & COMPATIBLES

INFOGRAMES

LE BOXON DU PROFESSEUR CHORON

Votre petite amie vous fait porter des cornes ?
Votre lecteur 3"1/2 est encore en panne ?
Vos parents ne veulent pas vous acheter une console 16 bits ?
Plus de problème, le professeur Choron est là pour vous aider !

L'année 90 a commencé très faste pour le professeur Choron. Au cours d'une interview accordée à Micro News, le célèbre homme de science a connu ses premiers émois avec une console Sega : "Cette petite m'a retourné les sangs" nous confiait alors le docte chercheur. Depuis, saisi par la fièvre des jeux vidéo, il n'a cessé d'expérimenter toutes les consoles et ordinateurs du marché. Aujourd'hui il revient dans Micro News avec l'expérience d'un vieux pro de la gâchette. Vous pouvez lui écrire au journal - *Micro News (Professeur Choron), 67, avenue du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre* - et il répondra à toutes vos questions : bricolage, sexologie, S.A.V. technique, aide spirituelle, matrimonie, retour d'affection, désenvoûtement, virilité retrouvée... aucun domaine ne lui échappe ! Quant à ses poèmes, maximes, jeux et autres aphorismes, ils vous permettront de briller en société ou de séduire l'élue de votre cœur...

COURRIER DU CŒUR

LE BOUDIN ETAIT EN BLANC

Professeur Choron, lorsque je veux brancher ma console sur le poste de télévision familial, ma petite sœur se met à hurler car elle veut regarder Dorothée. Que dois-je faire ?
(Jean-Pierre N., Dijon)

Un petit cochon qui hurle, on l'égorge pour avoir la paix. Mais on ne peut pas faire ça à sa petite sœur sans salir la moquette et, du coup, se faire engueuler par papa et maman... La petite sœur veut Dorothée, on va donc lui donner. Foncez chez le charcutier acheter un boudin blanc, puis chez le volailleux acheter deux cuisses de serin, avec les pattes de préférence. Sur une extrémité du boudin blanc dessinez deux yeux, une bouche et un nez. Sur l'autre extrémité fixez les cuisses de serin. Et voilà, vous avez fabriqué une Dorothée en chair et en os que vous donnez à la petite sœur. Et pendant qu'elle joue avec son boudin, vous êtes peinard avec votre console.

CHANTAGE A L'AMIGA

Professeur Choron, mon père ne veut pas m'acheter un Amiga. Il dit que c'est trop cher alors que le prix vient de baisser. Aidez-moi !
(Annette D., L'Aigle)

Pour arracher un chèque d'environ 3 500 F à un père grippe-sous, voici comment il faut s'y prendre : annoncez-lui carrément que vous commencez une grève de la faim qui ne cessera qu'après avoir obtenu satisfaction à votre revendication. Cette grève menée jusqu'au bout et sans tricherie ne pouvant avoir qu'une issue : votre mort.

Aussitôt papa Harpagon fera fonctionner sa petite tête et sa calculette : "Voyons voir... si mon enfant meurt ça me coûtera le prix de l'emplacement au cimetière, le cercueil, le corbillard, les fleurs etc., soit la somme de 13 500 F environ. Par contre si je paye un Amiga à mon enfant, ça me coûte 3 500 F, mais il reste vivant. Du coup j'économise les frais d'enterrement, ce qui me fait un gain de 10 000 F net."

Après cela, aucun doute, vous avez votre Amiga en ayant fait gagner de l'argent à votre père rapiat !

L'ACTUALITE BRULANTE

Fait divers

Des entraîneurs parisiens sont accusés d'avoir dopé leurs chevaux de course avec un produit que leur aurait vendu un vétérinaire suisse. Dans la voiture de ce monsieur, la police a découvert un grand carton rempli de couteaux suisses. Pour doper un cheval au couteau suisse, on introduit le couteau fermé dans l'anus de l'animal exactement comme un suppositoire. Les contractions de l'intestin cherchant à se débarrasser de l'objet font s'ouvrir le couteau suisse qui, comme chacun sait, comporte une dizaine de lames dont une scie et un tournevis - il devient alors une sorte d'araignée à pattes métalliques gratouillant fortement les boyaux du bidet qui se met à courir vite en faisant des pets.

UN JEU DE CON

Distribuer à chaque joueur un ver de terre bien rouge. A l'aide d'une épingle on perce un petit trou au bout de la queue des vers. Après quoi, il ne reste plus qu'à pincer les petits bouts de queue entre les lèvres et à souffler très fort pour obtenir des ballons rouges. Le joueur gagnant est celui qui a réussi à faire le plus gros ballon.

PROVERBES AU BALCON, PAQUES AUX TISONS

- C'est toujours les cordonniers qu'ont les dents déchaussées.

- Si tu veux connaître ton ami, baisse ton pantalon et mets-toi à quatre pattes au bord du chemin.

Choron et Vuillemin, unis dans la devotion, attendent le retour du Messie...

SEX MACHINES

LES BELLES INTERVIEWS DU PROFESSEUR CHORON

JEAN-PIERRE MOCKY

Après de multiples péripeties, *Il gèle en enfer* - le film où Mocky s'exhibe si gaillardement - sortira à Paris le 25 avril prochain. Nouveau Grand Inquisiteur de Micro News, le professeur Choron lui inflige ici les pires tortures du magnétophone : une nouvelle forme d'interview qui relève autant du viol que de la question extraordinaire. Préparez le bûcher !

Professeur Choron : Nous voici dans l'appartement de Jean-Pierre Mocky, pierre de taille, poutres apparentes, vue fantastique sur la Seine et le Louvre, site classé - historique même - puisque, n'est-ce pas, Alfred de Musset et Montherlant ont vécu dans cette maison. Voilà comment habite Jean-Pierre Mocky, il a une vue extraordinaire, il a des meubles qu'il a rachetés dans des palaces, à l'hôtel Georges-V, bref c'est scandaleux qu'un mec comme Mocky habite là, mais enfin c'est comme ça...

Jean-Pierre Mocky : C'est vrai, nous sommes précisément dans l'ancienne salle de bains d'Alfred de Musset, quant à Montherlant il habitait au second, c'est d'ailleurs là qu'il s'est suicidé. . J'espère que l'endroit me réussira davantage...

LE ROI DES BRICOLEURS

Professeur Choron : Bon, moi je viens voir Jean-Pierre chez lui, j'ai des questions à lui poser ; mais avant je me suis renseigné, j'ai envoyé mes flics, j'ai envoyé mes renseignements généraux. Alors Mocky, t'es quand même un fils de métèque, Jean-Pierre Mocky c'est pas ton vrai nom ?

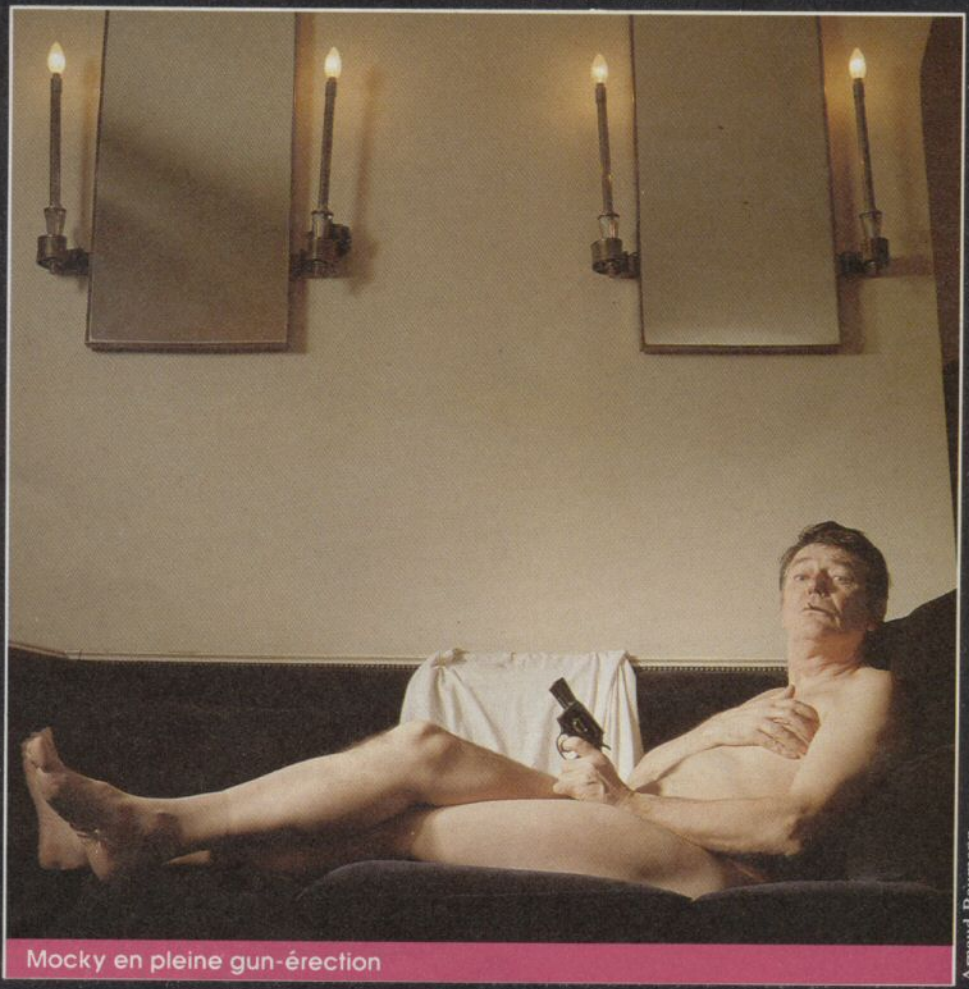
Jean-Pierre Mocky : Non, mes parents sont nés en Ukraine, mon père s'appelait Adam Mokiejewski (comme la ville de Kiev), il était inventeur... C'est con, il a inventé une machine pour creuser des tranchées pendant la guerre de 14 ! Je suis un fils de vieux

Professeur Choron : Quel âge il avait donc ton père quand il a engrossé ta mère ?

Jean-Pierre Mocky : Il avait 50 ans.

Professeur Choron : Ah ben merde ! C'est à cet âge-là qu'on baise bien !

Jean-Pierre Mocky : Ben oui mais ça donne des enfants un peu surdoués parce que les parents renoncent très tôt.



Mocky en pleine gun-érection

Arnaud Baumann

Professeur Choron : Donc il est l'inventeur de la machine à creuser les tranchées ?

Jean-Pierre Mocky : Oui, pendant la guerre de 14 on a creusé beaucoup de tranchées, ce qui était fait par des hommes en général.

Professeur Choron : Oui, avec leurs petites pelles et leurs petits seaux...

Jean-Pierre Mocky : Mon père avait fait breveter une excavatrice, une espèce de truc qui tournait... C'était le début des marteaux-piqueurs - comme on fait le tunnel sous la Manche maintenant...

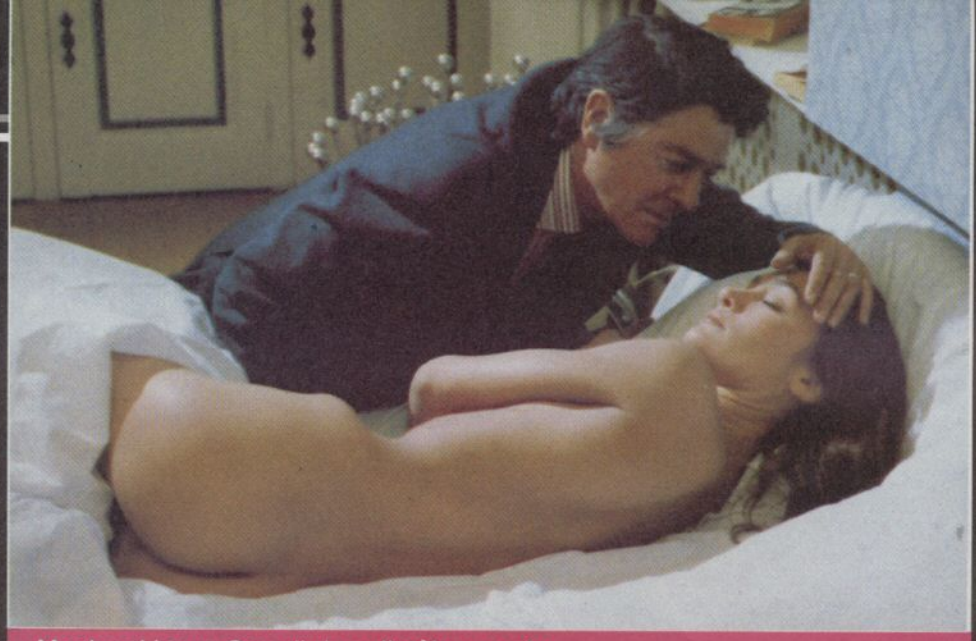
Professeur Choron : Donc disons qu'il a été le précurseur de la machine à creuser le tunnel sous la Manche. Tu devrais demander des royalties là-dessus !

Jean-Pierre Mocky : Voilà c'est ça, mais il était complètement dingue, il a tout abandonné. On s'est même fâché parce qu'il avait vendu mon vélo pour boire lorsque j'avais dix ans, c'était un ivrogne invétéré...

Professeur Choron : Ta mère, elle, avait un nom extraordinaire : Jeanine Zylinska. Rien que ça, dis donc, on imagine des cuisses... Ton père a dû se régaler !

Jean-Pierre Mocky : Ah ben oui... C'était une femme comme il y en avait à l'époque, des femmes bien en chair, ce n'était pas du tout une maigre comme on voit aujourd'hui.

Professeur Choron : Dis donc, moi je serais sorti du ventre de Jeanine Zylinska, je serais très fier...



Mocky et Laura Grandt dans *Il gèle en enfer*

Jean-Pierre Mocky : Mais je suis très fier, sauf qu'ils entravaient rien au cinéma et qu'ils ne voulaient pas que j'en fasse - à part ça tout allait très bien.

Professeur Choron : Résumons donc : tes parents ont eu peur de la Révolution, ils sont venus en France, avec ton père inventeur de la machine à creuser les tranchées et Jeanine Zylinska, qu'on imagine avec sa chatte de Polonaise extraordinaire, qui devait être grandiose - ça m'étonne pas qu'à 50 ans ton père la baisait encore et qu'il t'a fabriqué !

Ils ont donc débarqué en France, et pas n'importe où ! Ils vont carrément à Nice, où tu es né, alors que les Polonais à cette époque allaient plutôt dans le Nord faire les betteraves... Alors ces deux Russo-Polaks, ils quittent leur pays, c'est déjà pas bien... Clac, ils se barrent, et à 50 ans le mec il baise Jeanine - Jeanine qu'a un nom considérable, qui s'appelle Zylinska, et ils font Jean-Pierre Mocky !

Y A-T-IL UN FRANÇAIS DANS LA SALLE ?

Jean-Pierre Mocky : Voilà. Mais mon père ne faisait pas grand-chose à Nice, il pêchait des poissons rares pour le musée océanographique.

Professeur Choron : Il les pêchait comment ?

Jean-Pierre Mocky : Avec une barque. Il cherchait dans les filets les poissons qui avaient une drôle de tronche et il les vendait au musée océanographique de Monaco. C'était comme ça qu'il faisait son argent de poche. Quant à ma mère, elle était femme de charge chez une vicomtesse. Elle dirigeait toute la maison à la place de la vicomtesse qui ne foutait rien. Elle ramenait la paie à la maison, mon père pêchait et moi j'allais à l'école.

Professeur Choron : Elle devait être belle, Jeanine... Et tes parents, tu ne les as plus ?

Jean-Pierre Mocky : Ah non, y a un moment déjà : ma mère est morte en 68 et mon père en 56. Alors je suis orphelin depuis trop longtemps...

Professeur Choron : Donc, chers lecteurs de Micro News, je vous demande un moment de recueillement puisque nous parlons à un orphelin de père et de mère extraordinaire. Le petit Mocky vient donc au monde à Nice, le petit Jean-Pierre Mokiejewski. Avec un nom pareil, comment étais-tu accueilli à l'école ?

Jean-Pierre Mocky : C'est pour ça qu'on m'a foutu au Parc impérial où il n'y avait que des mecs comme moi - en dehors de Chirac qui, curieusement, a été dans cette même école et était un peu perdu là-dedans car il n'y avait que des Russes et des Polonais. Donc on ne me frappait pas car il n'y avait que des mecs avec des noms à coucher dehors.

Professeur Choron : Des noms de métèques. Bon, ensuite je vois que tu as fait le lycée, le collège municipal de Grasse, puis la Faculté de Lettres et de Droit.

Jean-Pierre Mocky : J'ai fait du droit parce qu'à un moment je voulais être avocat. J'ai tout appris par cœur, après j'ai tout oublié par cœur.

650 - 3 = 647

Professeur Choron : On s'aperçoit que le Droit mène à tout...

Jean-Pierre Mocky : Ça m'a effectivement aidé pour mes contrats ; plus tard, je me suis bien défendu à cause de ça. J'ai fait beaucoup de procès justement parce que j'avais cette espèce de complexe de ne pas avoir été avocat. Je trouve que c'est pas mal comme métier...

Professeur Choron : Oui, c'est comme Roger Knobelpiess, il a fait du droit, ça l'a aidé beaucoup aussi... Mitterrand aussi a fait du droit... Bon, tu te retrouves ensuite au Conservatoire national d'art dramatique. Qu'est-ce que tu foutais là-dedans ?

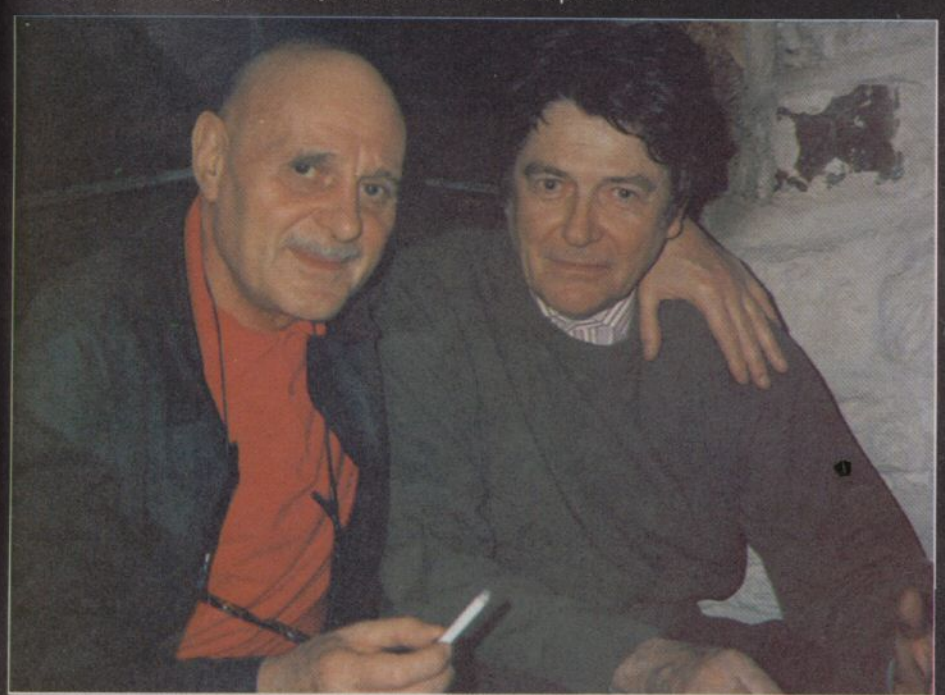
Jean-Pierre Mocky : C'était par admiration pour Jouvet qui était mon professeur à l'époque mais qui, malheureusement, ne venait qu'une fois par mois. Quand il est mort en 51, je me suis tiré car j'étais là exclusivement pour lui. C'était un régal, c'était comme dans *Entrée des artistes*, c'était un personnage étonnant et il fallait assister à ses cours !

Professeur Choron : Tu avais quel âge quand tu as quitté Nice ?

Jean-Pierre Mocky : Ben, je me suis marié à 14 ans donc...

Professeur Choron : C'est ça, c'est ça... Alors le mariage à 14 ans, mais il faut une dispense ! Tu t'es marié comment, derrière l'église ?

Jean-Pierre Mocky : Non, j'avais mis ma



future femme enceinte, elle avait 17 ans, moi j'en avais 14.

Professeur Choron : Donc t'étais déjà un gigolo, quoi ? Tu te tapais déjà une vieille !

Jean-Pierre Mocky : Oui c'est vrai, une vieille ! Je suis devenu en quelque sorte le plus jeune marié de France et le plus jeune bachelier de France puisque j'ai sauté des classes (NDLR : aussi !) et que j'ai eu mon bachot de philo à 14 ans en apprenant toujours par cœur comme un con.

Professeur Choron : Tu as eu un mariage comment, devant le maire, officiel et tout ?

Jean-Pierre Mocky : Oui, ma fiancée était enceinte bien qu'elle était en blanc, elle avait un ballon, ce que j'ai repris dans un de mes films. Ils sont tous allés manger au casino pour le repas de mariage et moi, pendant ce temps, je suis allé voir *Le magicien d'Oz.*

L'ETALON

Professeur Choron : Mais 14 ans, normalement c'est l'âge où on se branle. Alors toi tu baisais une nénette de 17 ans à 14 ans ?

Jean-Pierre Mocky : Je ne me suis jamais branlé de ma vie, j'ai toujours baisé, c'est pourquoi j'ai connu 650 femmes parce que chaque fois que j'avais envie de me branler comme tout le monde, j'allais baiser une fille.

Professeur Choron : Et t'arrivais à les baiser ? Pourtant à l'époque il n'y avait pas la pilule, il n'y avait pas l'avortement. Pour les baiser, fallait vraiment être menteur, leur promettre le mariage etc.

Jean-Pierre Mocky : Y'avait pas la pilule, mais il y avait quand même des filles assez...

Professeur Choron : Y'avait les putes ! Voici donc le plus jeune marié de France qui baisait cette nana de 17 ans qu'avait le feu au cul et qui était en cloque... Alors t'as un môme qui est déjà vieux ?

Jean-Pierre Mocky : Il est très vieux, il a 45 ans. J'ai l'impression qu'il est plus vieux que moi...

Professeur Choron : Alors si je comprends bien, Jean-Pierre, tu ne connais pas les joies de la masturbation ?

Jean-Pierre Mocky : Oui, c'est curieux parce que généralement c'est tout à fait naturel de se masturber, mais quand on a du succès auprès des femmes...

Professeur Choron : Oh oh, il va faire son don Juan !

Jean-Pierre Mocky : Ben non, mais quand j'étais jeune ce qu'il s'est passé c'est que j'étais maître-baigneur à Cannes, au Carlton, et par là-même...

Professeur Choron : T'avais pas besoin de te branler !

Jean-Pierre Mocky : Non, il y avait énormément de filles...

Professeur Choron : Y'avait des chattes partout et Jean-Pierre - maître-baigneur - sapé dans son petit slip de bain et clac ! il profitait de la situation. Tu t'es donc tapé toute ta vie des petites nénettes qu'avaient le cul en feu, t'en as profité, t'as pas été fidèle et en plus tu fais tes comptes : 650 bonnes femmes ! Eh ! tu déconnes, c'est pas un chiffre rond ça !

Jean-Pierre Mocky : J'ai calculé comme ça, une fois qu'on était avec Daniel Gélin. Gélin me dit : "J'en ai baisé 1900". Lui, il y allait à la manœuvre, il s'en tapait vraiment deux ou trois par jour...

Professeur Choron : Sans compter celles qui t'ont fait des pipes dans les chiottes, à droite à gauche...

Jean-Pierre Mocky : Y'en avait une célèbre, mais on ne peut pas dire son nom, vous auriez un procès... (Mocky nous confie alors le nom d'une célèbre star italienne, sex-symbol des années 50)

Professeur Choron : Il faut dire qu'on a affaire à un bel objet... Mais oui, chers lecteurs, si vous allez voir "Il gèle en enfer", vous pourrez comme moi vous rendre compte de visu !

FLEUR DE RUBIS

Jean-Pierre Mocky : Et ce n'est pas tout puisque je prépare un grand film - dans lequel tu vas tourner d'ailleurs, Choron - sur Pigalle en 1945, avec les bordels et la chaise à bascule : le type était assis et il y avait trois nanas qui s'occupaient de lui ! C'était la fameuse chatte... euh chaise à bascule inventée par Louis XIV et qui se trouvait dans le bordel *Le Palais d'Aphrodite* à Pigalle, où il se passait des choses extraordinaires.

Professeur Choron : Quelle est l'histoire de ce prochain film, ça se passe juste après la guerre ?

Jean-Pierre Mocky : Juste en 45, au moment où les Corses et les Maghrébins s'affrontent à Pigalle et où les gens conservateurs veulent garder les bordels. C'était très agréable les bordels à l'époque, on mangeait le pot-au-feu avant d'aller baiser les filles. Les gens qui ont connu en gardent un souvenir impérissable, je n'ai malheureusement pas vécu ça...

Professeur Choron : C'est vrai que c'est un plaisir qu'on a supprimé.

Jean-Pierre Mocky : Il y avait dans Pigalle une jeune fille qui s'appelait Fleur de Rubis, un peu comme Casque d'Or que Signoret a interprété. Cette Fleur de Rubis était une petite vierge qui arrive à Pigalle en 1945 pour chercher son frère qui était un des premiers travelos. Elle rencontre des tas de personnages très bizarres comme il y en avait à l'époque, des vrais personnages de films d'avant-guerre. Puis son frère est tué et elle décide de le venger... Ça ce sera dans la première époque - puisqu'il y aura deux époques, comme dans *Les enfants du paradis.* Dans la deuxième époque, elle devient directrice d'un bordel et elle va tuer tous les gens qui ont contribué à la mort de son frère. On va construire en studio tout le Pigalle de l'époque, ce sera une superproduction avec des grosses vedettes et aussi des personnages pittoresques - dont j'espère tu joueras l'un d'eux : les indics, la traite des blanches, les vendeurs de cartes postales pornos, les fabricants de biroutes en caoutchouc qui soufflaient dans des moules en caoutchouc, toute une industrie qui est née à cette époque dans les sous-sols de Pigalle, comme les culottes fendues etc.

Professeur Choron : La culotte fendue, voilà une grande idée... Ah, c'est ce que portaient nos grands-mères, tu te rends compte ! C'est bien que tu redonnes vie à tout ça !

Jean-Pierre Mocky : C'est ce qui m'a fasciné. Aujourd'hui, quand on regarde les putes on s'aperçoit qu'elles sont moins pittoresques qu'à cette époque.

Professeur Choron : Personnellement j'ai dû connaître les derniers bordels, mais c'était pas les mêmes, c'était les bordels militaires de campagne, c'était assez crade... Mais les bordels de la grande époque, t'étais pas obligé de baiser, tu regardais, tu buvais un coup, t'étais au milieu des nénettes et ça c'est un grand combat, c'est féministe, c'est un combat féministe !

UN COUPLE

Mais revenons à ton film "Il gèle en enfer", que j'ai beaucoup aimé. Je le dis sans flagornerie car rendre l'atmosphère d'un polar c'est difficile et il y a très peu de mecs qui y arrivent. Mais en plus tu m'as dit que c'était une grande histoire d'amour et finalement on voit toujours ta queue partout. Que tu aies 14 ans ou un demi-siècle, y'a ta queue dans tous les coins ! Tu m'as dit : "Choron, c'est une grande histoire d'amour parce que la nénette qu'on voit dans le film elle est devenue ma compagne de tous les jours !". T'as balancé la vieille, tu devais avoir le fer à repasser mais t'as même pas eu le courage de la repasser !

Jean-Pierre Mocky : Eh... c'est une drôle d'histoire, oui... C'est une histoire conjointe entre le film et ma vie privée puisque c'est une fille que je n'ai pas connue avant, contrairement à certains metteurs en scène qui exercent un droit de cuissage et se tapent la star de leur film en leur faisant du chantage.

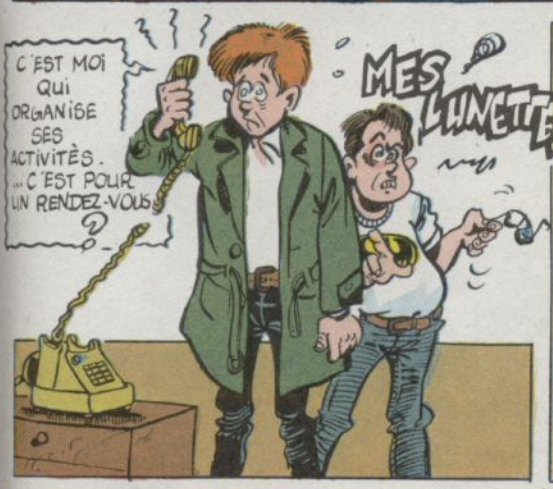
Professeur Choron : Mais dans les 650 femmes de ta vie, ça t'est déjà arrivé, ça ?

Jean-Pierre Mocky : Non, je trouve assez lâche de dire ça à une fille. De deux choses l'une, si la fille est consentante ça c'est une chose, mais quand on dit à une fille qui ne veut pas : "Vous aurez le rôle si vous baisez avec moi" - ce que font beaucoup de metteurs en scène -, moi je trouve ça dégueulasse. Je ne le fais pas, ça.

Professeur Choron : Je l'ai vue dans le film, ta copine. C'est vrai qu'elle est belle... Dans le film elle joue le rôle d'une pute et effectivement elle a l'air très pute. C'est sûr qu'il est collé avec une vraie salope ! Sexuellement parlant, s'il est collé avec - Jean-Pierre Mocky - il n'a besoin de rien ! Ça je vous le dis tout de suite, il n'a pas besoin de se masturber ! Elle assure la nénette ! Tous les mecs qui vont voir le film vont en tomber amoureux. Allez, rêvez Français...

STEPHANIE LA PETITE DUCHESSE

PAR JAAP & JOOP



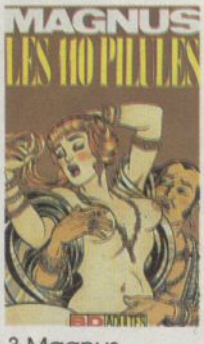
A suivre...

LA COLLEC' D'ERIC SATYRE

BANDES DESSINEES* PRIX UNIQUE : 29 F

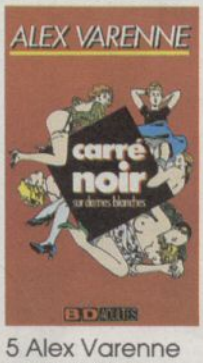
1 Jaap & Joop
NATHALIE LA PETITE HOTESSE

2 Régine Deforges/G. Leclaire
CONTES PERVERS

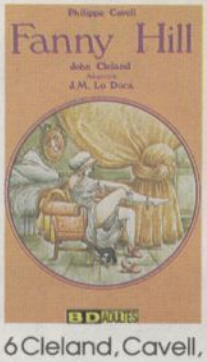


3 Magnus
LES 110 PILULES

4 Rotundo
EX LIBRIS EROTICIS



5 Alex Varenne
CARRE NOIR



6 Cleland, Cavell, Lo Duca
FANNY HILL

*FORMAT POCHE

TEE-SHIRTS MICRO NEWS

(Dessins de Carali, deux tailles disponibles : large ou extra-large)

7 **LECTEUR HEUREUX : 75 F**
(Dessin rouge et noir dans le dos, logo Micro News sur le devant)

8 **A MORT CENSUROS ! : 99 F**
(Dessin couleur sur le devant, logo Micro News sur la manche gauche)

PROMO :

LES DEUX MODELES DIFFERENTS POUR 150 F !

FINEST ERIC SATYRE SOFTWARE

(Collection FESS - domaine public - les disquettes les plus hard - attention cuisine épicée - show devant !)

PRIX D'UNE DISQUETTE : 25 F
(sauf CPC)

ATARI ST
(Les disquettes n°3, 4 et 5 ne fonctionnent pas sur STE)
FESS n°1 (Samantha Fox + show X)
FESS n°2 (Cicciolina)
FESS n°3 (Asiatic Beauties)
FESS n°4 (Charmes en gros plan)
FESS n°5 (Slide-show)

AMIGA
FESS n°6 (Blue Show 1)
FESS n°7 (Blue Show 2)
FESS n°8 (Topless Girls)
FESS n°9 (Samantha Fox)
FESS n°10 (Maxi porno)

AMSTRAD CPC (Prix 35 F)
FESS n°11 (Amour)

COMMODORE 64
FESS n°12 (Girls, girls, girls)
FESS n°13 (Sex Castle)

Bon de commande à envoyer à **Micro News (La Collec'), 67, av. du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre**

Nom : _____

Adresse : _____

_____

Tél. : _____

Règlement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre

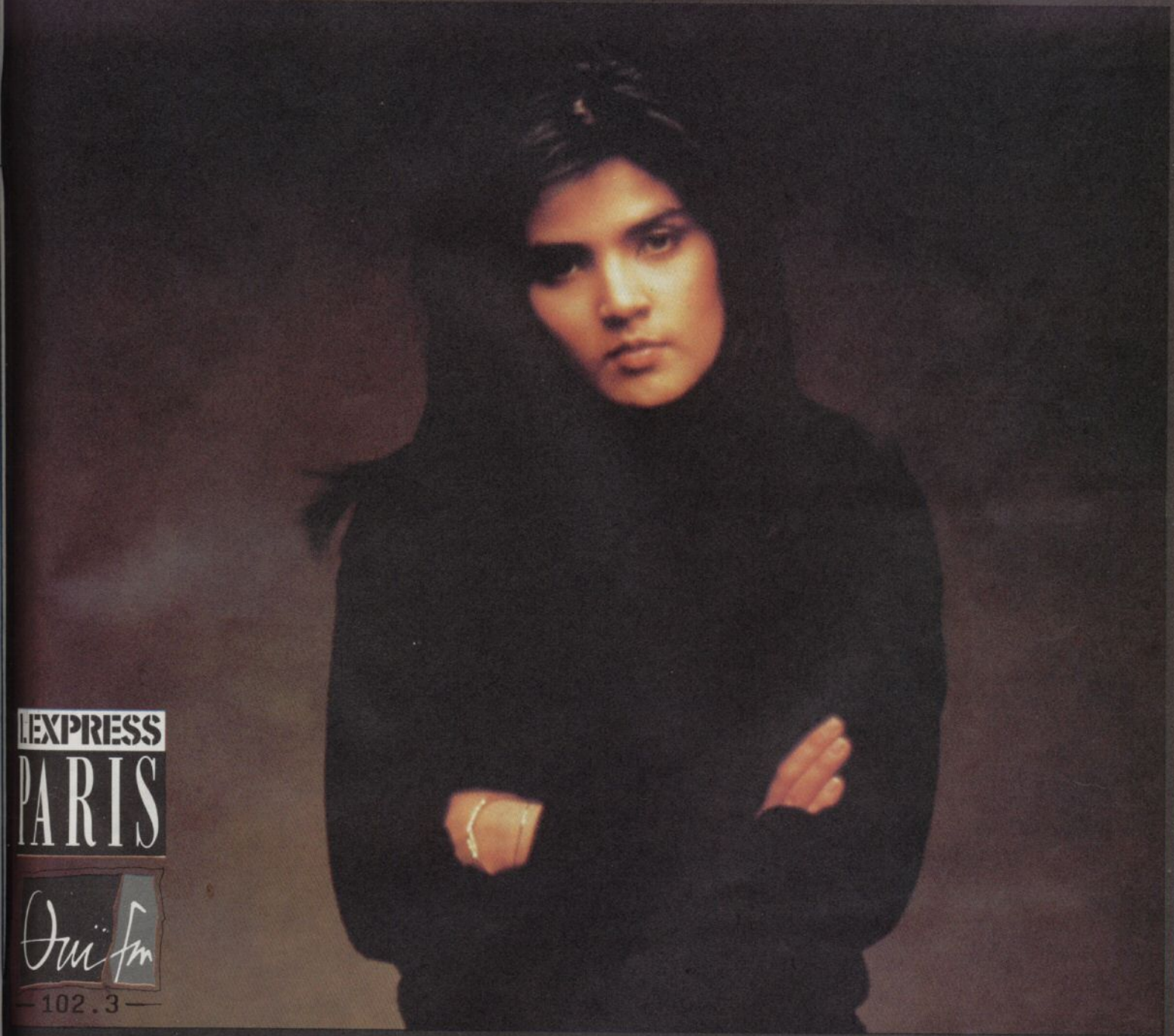
Je certifie être majeur (sauf pour les tee-shirts)
Signature :

ARTICLES CHOISIS	PRIX
Participation aux frais de port	+12 F
Total à payer	

CORIDA

TANITA TIKARAM

THE SWEET KEEPER TOUR



L'EXPRESS PARIS

Ouï fm 102.3

L'OLYMPIA

26,27 AVRIL 1990 A 20H30

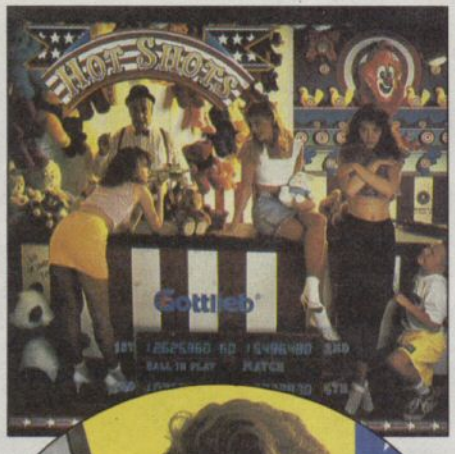
Locations : Olympia, Fnac, Virgin Mégastore, Nuggets, Clémentine, Billetel, Ouï FM

SPLASH, SMASH & CRASH !

En rouge et en vert, au panier ou dans les couloirs de la mort, ça chauffe un max...

HOT SHOTS (Gottlieb)

Voici **Hot Shots**, un flipper qui vous plonge dans une ambiance de fête foraine et dont le fronton est agrémenté de charmantes donzelles en socquettes qui... que... enfin... qui font que des fois, on aimerait bien être un nounours jaune au regard lubrique,quoi ! Inutile de vous inquiéter de votre taux d'alcoolémie si vous voyez des choses étranges... Tout va bien, les cibles sont bien des éléphants roses, des poulets jaunes, des horloges à coucou rouge ou des grenouilles vertes, et non pas le fruit de vos cauchemars éthyliques. Pour obtenir l'extraballe, il vous suffit d'abattre les lettres de T-E-D-D-Y B-E-A-R - en français ça ferait O-U-R-S E-N P-E-L-U-C-H-E (vous vous rendez compte du nombre de cibles à descendre !). Pour le reste, on se croirait dans un stand de tir forain, vu le bruit et le nombre incroyable de machins à dégommer. Un bon plan pour ceux qui n'ont pas envie de se déplacer jusqu'à la foire du Trône...

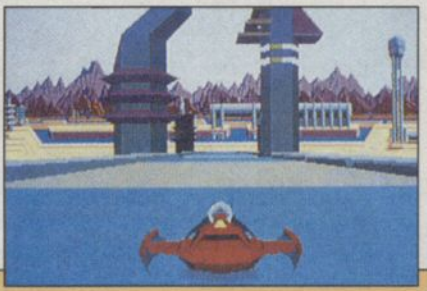


ARCH RIVALS (Bally/Midway)

Si vous traînez de temps en temps dans les salles d'arcade parisiennes, vous avez sûrement dû entrevoir **Arch Rivals**, un jeu de basket-ball rigolo que ses auteurs n'hésitent pas à qualifier de basket-brawl (brawl = bagarre). L'innovation vient surtout de l'aspect visuel du jeu, qui met en scène des personnages aux physiques très typés dans une ambiance BD. Une animation parfaite donne aux joueurs des attitudes de Harlem Globe Trotters (longs bras ballants et agilité surprenante) et des graphismes aussi détaillés qu'amusants achèvent de vous mettre dans le ton. Les joueurs, juchés sur d'interminables jambes ont tous le look décontracté "Huggy-les-Bons-Tuyaux", les pom-pom girls se feraient traiter de boudins même par Sophie Marceau, et l'arbitre est un binoclard bedonnant pas plus haut qu'une zézette de sous-chef du rayon bricolage chez Auchan. Bien sûr, toutes les règles du basket figurent au menu et vous pouvez disputer des matchs contre un copain ou contre l'équipe dirigée par l'ordinateur. Si vous avez quelques francs à claquer, profitez-en pour essayer cette simulation comico-sportive, vous ne le regretterez pas.

S.T.U.N. RUNNER (Atari)

A bord d'un aéroglisseur semblable à celui de Luke Skywalker dans *La guerre des étoiles*, vous allez participer à des courses ultra-rapides sur des pistes tordues constituées de tunnels vertigineux. En passant à certains endroits, vous récupérerez des boucliers protecteurs, des turbos qui vous permettront de



laisser vos adversaires sur place, ou mieux, les terribles "shockwaves", des armes surpuissantes qui éclatent tout sur leur passage.

Pas de problème, on s'y croit vraiment : vous êtes assis sur la selle de la machine, un vrai guidon entre les mains, le doigt sur la gâchette - de plus l'action trépidante reçoit le soutien de graphismes 3D à décoiffer le professeur Choron.

En attendant une éventuelle adaptation micro qui sera de toute façon loin de vous procurer les sensations de l'original, je vous conseille d'allez poser vos fesses sur ce remarquable engin. Si après ça vous pouvez encore regarder votre Amstrad CPC, votre ST ou votre Amiga sans un sursaut de dégoût, je veux bien m'écouter la totalité des 33 tours d'Yvette Horner, assis sur un réchaud à gaz en mangeant des testicules de hyène bouillis, foi de...

Pinball Willy

DES JEUX A VOUS GLACER LE SANG

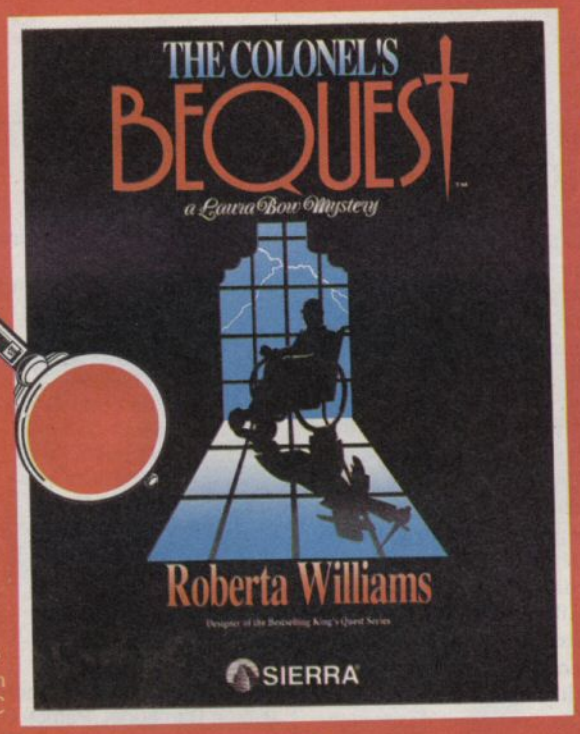


Photo d'écran sur PC

Distribués par

UBI SOFT

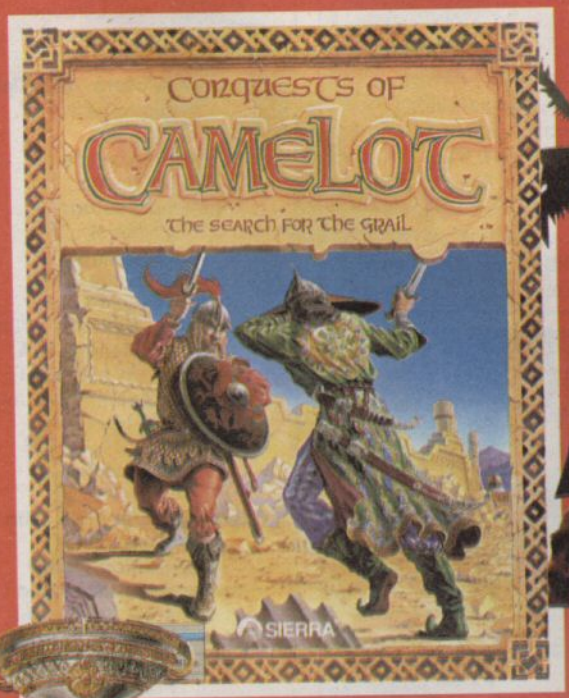
1, voie Félix Eboué
94021 CRÉTEIL
16 (1) 48 98 99 00

Photo d'écran sur PC

Tous disponibles sur PC et bientôt sur ST

Photo d'écran sur PC

ATTENTION ! ÇA VA CHAUFFER



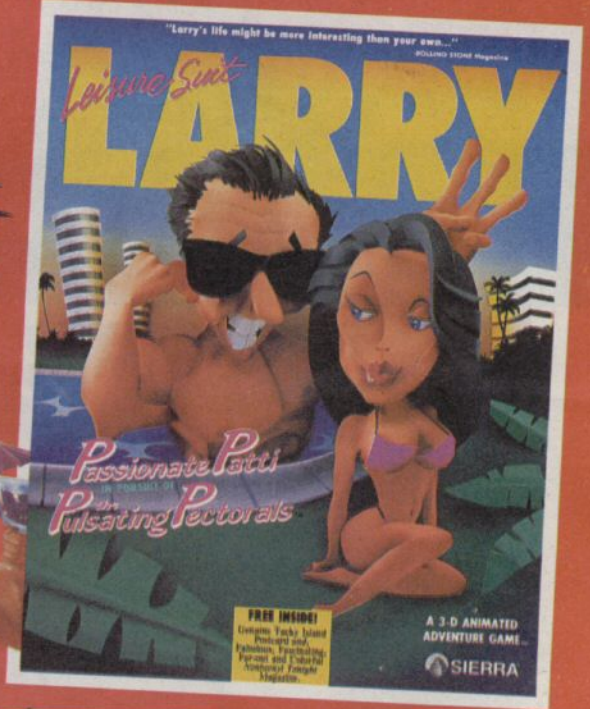


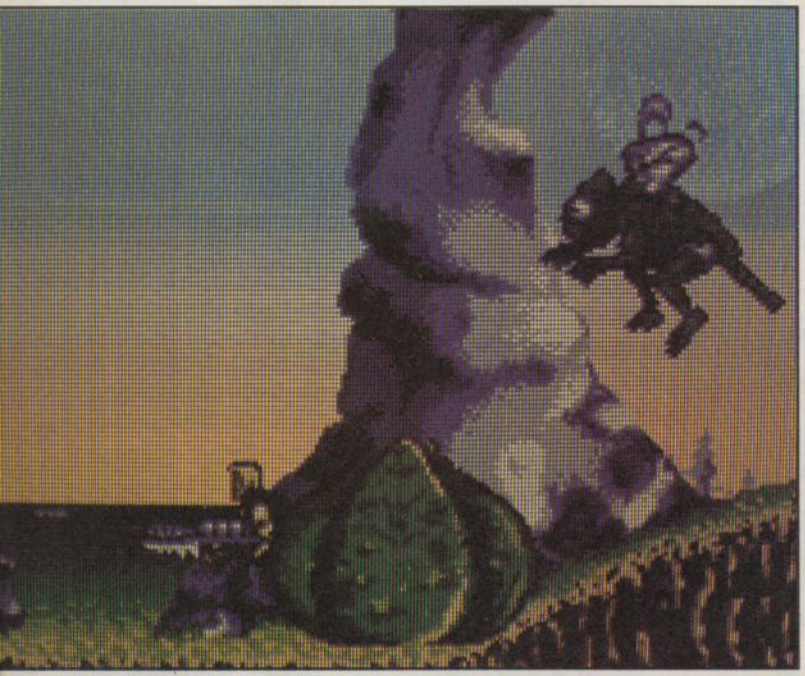
Photo d'écran sur PC

Photo d'écran sur PC

Sierra

A.M.C.

Tel est le titre du prochain shoot'em up de Dinamic pour Amiga. Ça ressemble un peu à *Forgotten Worlds* dans le genre "je suis blond, musclé, j'ai un gros flingue et des propulseurs dans le dos", un peu à *Shadow of the Beast* dans le genre "regardez ma belle pelouse aux sprites enchanteurs", et aussi un peu à *Bad Company* dans le genre "j'ai pas le temps de m'appliquer pour les graphismes, je suis garé en double file et j'ai rendez-vous chez le dentiste". C'est bourré d'aliens agressifs qui viennent s'empaler bêtement sur le laser du héros dans un scrolling horizontal parfait et ça n'a rien de bien original. Reste à deviner ce qui peut bien se cacher derrière ces trois initiales mystérieuses, **A.M.C.**... L'Amicale martiniquaise de Cachan ? Les Amis de Maurice Chevalier ? Une chanson du groupe Kassav : *Apnée, Moules et Crustacés* ? La réponse très prochainement dans votre magazine préféré (mais non, pas *Play Boy*, bande de petits vicelards - et d'ailleurs ce journal n'existe plus en France !).



MICROCLUB MINIPRIX !

Vous avez un Amstrad CPC ? Deux logiciels pour 99 F - pas un centime de plus -, ça vous intéresse ? Et pas des merdes en plus ! **Arkanoïd 1** et **2**, **Gauntlet 1** et **2**, **Wonder Boy** et **Wizball**, **Enduro Racer** et **Super Hang-on**, **California Games**, **Winter Games** etc. En tout vingt disquettes soit quarante titres pour le moment, mais ce n'est qu'un début. La collection **Microclub** va regrouper les meilleurs softs d'Ocean et US Gold entre autres, à raison de deux titres par disquette. A ce prix-là, une offre pareille ne se refuse pas, d'autant que toutes les notices seront entièrement traduites en français. Si votre tirelire est comme la mienne, plutôt genre cochonnet de pétanque que gros porc d'Amsterdam, n'hésitez pas une seconde et courez chez votre revendeur le plus proche ! (Si on est dimanche au moment où vous lisez ces lignes, laissez tomber - attendez la semaine prochaine).

ELECTROCOIN DU BOIS...

Spécialiste des jeux d'arcade, Electrocoin va bientôt développer sous le label **Electrocoin Software** des logiciels pour Amiga, ST et C64. Les premiers softs seront des adaptations d'arcade, mais Electrocoin Software va très rapidement se lancer dans la production de jeux originaux. La première adaptation devrait être **Time Soldier**. On attend ça avec impatience.

LE 1er MAI DANS MICRO NEWS !

Les nouvelles machines hi-tech :
FM-Towns CD-ROM, console SNK, console Nec portable...
Top Démos : une sélection des 10 plus belles démos sur ST et Amiga.
Le Cebit de Hanovre : toutes les infos sur les nouveautés dévoilées au salon.
Microprose, une société qui bouge !
La carte magique ! **Tous les jeux Amiga sur Sega Mega Drive ?**
Où en est l'**Archimedes** ?
Tests et previews : **Elvira, Turrican, Shadow Warrior, Atomics, LHX Attack Chopper, Tie Brake, Skidz, Lost Patrol, Leavin' Teramis...**
Sous réserve d'un décalage dû à l'actualité.

Rédacteur en chef : Jean-Michel Berté
Rédacteur en chef adjoint : Georges Brize
Secrétaire de rédaction : Jean-Henri Derveaux
Rédaction : Jean-Pierre Labro, Marc Lacombe
Directeur de conscience : Professeur Choron
Chef de publicité : Bruno Keller
Secrétariat : Jocelyne Lefebvre
Directeur artistique : Jean-Yves Zagnoni
Maquettiste : Sylvie Da Silva
Abonnements : Franck Maillochon
Ont collaboré à ce numéro : Jérôme Darnaudet, Patrick Gallo, Laurent, Vincent Levet, Eric Lux, Alex Nédélec, Olivier Martinerie, Ludovic Monnerat,Michael Touzé
Correspondants permanents à l'étranger : Kelly Beswick, Kati Hamza, Gordon Houghton , Tony Takoushi (GB), Fred Schaerlig (RFA), Mina Cosnefroy (USA), Fuminori Takahashi (Japon)
Illustrations : Carali, Coucho, Cuneo, Jaap, Larbi, Lerouge, Lidwine, Rasheed, Vuillemin
Photo couverture : LGI/Kipa
Flashage : Janjac
Photogravure : Photocop
Impression: Rotolaf
Dépôt légal : 2ème trimestre 1990
ISSN 0984-9629
Commission paritaire : 70043
Edité par Sandyx S.A. au capital de 250 000 F, 67, avenue du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre
Tél. : 47.21.29.29
Télécopie/Fax : 47.25.72.75
Directrice de la publication : Isabelle Berté
Distribution NMPP
Inspection des ventes : Sordiap (numéro vert : (1) 05.34.84.20, terminal E87)
Copyright MICRO NEWS, Paris 1990

PLUS DE TUBES MOÏNS DE PUB !

SKYROCK

LA SUPERRADIO

"POUR CONNAÎTRE LA FRÉQUENCE SKYROCK DE VOTRE VILLE : MINITEL 3615 CODE SKY.
SKYMESSAGERIE : MINITEL 3615 CODE GÉRALDINE".

DECOUVREZ LE PRÈMIER JEU "NEW AGE"

E-motion

CEN DOR

"E-MOTION est des plus originaux et des plus réussis. L'animation des atomes et le réalisme des interactions entre eux fait en plus de ce soft un plaisir visuel." A 100% HIT dans AMSTRAD 100%

HTS

"E-MOTION est un jeu de stratégie qui demande une rapidité de décision et une dextérité certaine." ● TOP du MOIS dans MICRONEWS ● MEGASTAR dans JOYSTICK

Soyez détendu car *E-MOTION* est fait pour vous amuser et non pour vous faire enrager, pour développer votre esprit et non pour le faire exploser. *E-MOTION* (E pour Einstein) vous entraîne dans un univers différent loin du stress et des tensions des annés 90. *E-MOTION* c'est le premier jeu "New Age." Vous pouvez jouer pour gagner ou simplement pour apprécier ce fantastique kaleidoscope multi-colore formant un nombre infini de mouvements. *E-MOTION* est un jeu pour tous ceux qui aiment gagner, mais aussi pour tous ceux qui veulent voir le 21ème siècle!

- 50 niveaux avec 3 catégories de niveau "bonus."
- Des graphismes uniques en retracing (16 bits seulement).
- Des musiques sur 4 voies (16 bits seulement).
- Jouable à 2 simultanément.
- Des mouvements élastiques très réalistes.
- 32 couleurs sur Amiga.
- Bonus secrets cachés.

AMSTRAD
CASSETTE ET
DISQUETTE
ATARI ST/STE

AMIGA
IBM PC
+100%
COMPATIBLES

LE JEU QUI APPORTE À LA MICRO CE QUE EINSTEIN A APPORTE A LA PHYSIQUE DES PARTICULES!

U.S. GOLD

U.S. GOLD FRANCE Z.A.C. DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: (I) 433506 75 DESCRIPTION DES JEUX SUR 3615 MICROMANIA.